

EDICIÓN OFICIAL
ESPAÑOLA DE

NÚM. 60

PlayStation Magazine

MC
9,95 €
90 Ptas.



SYPHON FILTER 3

Malos tiempos para la lírica

REPORTAJE

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

entra en el mundo mágico de la Play

REPORTAJE

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

el tercer vuelo del halcón

REVIEWS

- | | |
|-------------------------|-------------------------------------|
| Syphon Filter 3 | Grand Theft Auto 3 |
| One Piece | Supercar: Street Challenge |
| Mansion | Jak & Daxter |
| Spider-Man 2 | Time Crisis 2 |
| Winnie the Pooh | World Rally Championship |
| NBA Live 2002 | Guilty Gear X |
| Men in Black: Crashdown | Pro Evolution Soccer |
| PS2 | Project Eden |
| SSX Tricky | Crash: La venganza de Cortex |
| Silent Scope 2 | |
| Burnout | |
| Half Life | |
| Silent Hill 2 | |
| 18 Wheeler | |



CONCURSOS:
 50 JUEGOS DE SYPHON FILTER 3
 10 LOTES DE CD + JUEGO TONY HAWK'S PRO SKATER 3
 15 JUEGOS DE LOONEY TUNES: PERRO Y LOBO
 EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS



7 DEMOS JUGABLES: WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES, MAT HOFFMAN'S PRO BMX (NUEVO NIVEL), WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? JUNIOR, GRAN TURISMO 2, SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN, QUAKE II Y CRASH BASH. **VÍDEOS DE WORMS WORLD PARTY Y EL LIBRO DE LA SELVA.** **TRUCOS PARA DESCARGAR DE RESIDENT EVIL 3, TEKKEN 3, SPIDER-MAN Y GRAN TURISMO 2**

Estás Solo.
Con Quien ~ Ju ~ Ya ~ Sabes.



Sé Harry Potter. Disfruta ahora del videojuego.

Harry Potter

Y LA
PIEDRA FILOSOFAL

UNA AVENTURA DIFERENTE PARA CADA PLATAFORMA

TOTALMENTE EN
CASTELLANO



GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

GAME BOY COLOR



WWW.HARRYPOTTER.COM

WWW.EAGAMES.COM

© ELECTRONIC ARTS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. EA GAMES™ ES UNA MARCA DE ELECTRONIC ARTS™. TODAS LAS OTRAS MARCAS COMERCIALES SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS. HARRY POTTER, CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF AND © WARNER BROS.™ & WARNER BROS.™ (S01)



31 DE DICIEMBRE DE 2001

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Oriol Garcia**
Jefe de redacción: **Juan Piella**
Coordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

Maquetación electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Elvira Asensi, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Javier Lourido, Elisabeth Masegosa, Eduard Sales, Carles Sierra, Guillem Vidal.

Fotografía: Sebastián Romero

Dirección editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora comercial: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad:

Beatriz Bonsoms
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 96 Fax: 91 417 05 33

Publicidad de consumo

Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez suscripciones@mcmediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción PlayStation Magazine

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Lerner Printing
Tel: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:

Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Los artículos de esta revista traducidos o reproducidos de PlayStation Magazine son copyright de Future Publishing Limited, Reino Unido, 1996. Todos los derechos reservados. Los logotipos «PS» y «PlayStation» son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Para más información sobre esta revista u otras de Future Publishing, contacten a través del Web: <http://www.futurenet.com>



EDITORIAL



Este mes coinciden en los estantes navideños algunos juegos que, por decirlo suavemente, pueden suscitar cierta polémica. Estamos hablando de *Syphon Filter 3* y de *Grand Theft Auto 3*, ambos provenientes de una larga y fructífera saga donde los «métodos cuestionables» siempre han sido bastante palpables. Y ambos pueden resultar «polémicos» por razones distintas.

En el primero, un agente de una misteriosa agencia estadounidense debe infiltrarse en territorio afgano para destruir bases antiaéreas mientras Washington vive bajo el terror de un ataque biológico. Evidentemente, en otros tiempos esto no hubiera acarreado mayores consecuencias que mandar a un guionista más al paro, pero tal y como están las cosas, tal vez estas «dotes de adivinación» por parte de los desarrolladores puedan levantar ampollas.

GTA3, por su lado, reincide en la criminalidad como *modus vivendi*, y lejos de construir un argumento que justifique todos los atropellos y maldades barriobajeras del personaje, el título se recrea en el «todo vale». Desde robar coches a punta de pistola a atracar desvalidas viejecitas, por no contar muchas otras tropezadas que pondrían los pelos de punta a más de uno.

Tal vez es cierto que los desarrolladores deberían mostrar a veces una cierta sensibilidad en temas tan espinosos, o bien comprender que un juego de acción no debe implicar necesariamente tiros, explosiones y sangre a borbotones. Pero eso tampoco significa que, por cada personaje poligonal que se mate nazca un psicópata en la vida real.

Hacer explícita la violencia no significa justificarla. Del mismo modo que tener una pastelería no es hacer apología de la caries ni ver *Operación Triunfo* es defender la lobotomía como terapia eficaz.

En cualquier caso, hay que tener siempre muy claro que lo que se tiene entre manos no es más que un juego, un montón de bits reunidos para formar un mero divertimento. Entrar en consideraciones éticas sin saber apreciar las ironías que esconde un juego, o bien creer que los niños se lo tragan todo sin pestañear, siempre acaba derivando en un puñado de titulares de usar y tirar.

Que la violencia es injustificable no tiene discusión posible. ¿Pero acaso la eliminaremos si decimos que todo se limita a la influencia perniciosa de las consolas y de *Bola de Dragón*? ¿Alguien se ha planteado prohibir la pelis de Chuck Norris primero? ¿Y qué tal si antes nos cargamos a Charles Bronson? ¿No habría que remontarse tal vez a Atila? Puestos a hacer, ¿no sería ya mejor negar que la humanidad lleva tiempo siendo violenta y nos cargamos de un plumazo todas las guerras y atrocidades anteriores? ¡Eso, eso! ¡Pongamos *Los Teletubbies* las 24h. del día y espere-mos que, cuando nuestro hijos crezcan, aprendan a diferenciar el mal mediante unas prácticas etiquetas adhesivas! (a poder ser con la cara de Bin Laden, para que no haya duda posible). Y Santas Pascuas.

Oriol Garcia



CONTENIDOS DE PORTADA

Tony Hawk's Pro Skater 3 026

Por tercera vez consecutiva, Tony demuestra que en los cielos del monopatín nadie le hace sombra. Comprueba quién es el rey de la «grindada» en nuestro reportaje especial.

Harry Potter y la Piedra Filosofal 032

Acompañando la invasión navideña del aprendiz de hechicero, llega este estupendo juego de Play. Tanto si eres un *muggle* cualquiera como un iniciado en la materia, no te pierdas este inmenso reportaje.

Syphon Filter 3 040

Algo menos cándido que el jovencito Potter, Gabe Logan vuelve acompañado de Lian Xing para rendir cuentas a los malos. Los agentes Mujari y Lipan también se apuntan al fregao...

Contenido del CD 097

Disfruta de 7 DEMOS JUGABLES: World's Scariest Police Chases, Mat Hoffman's Pro BMX (nuevo nivel), Who Wants To Be A Millionaire? Junior, Gran Turismo 2, Spyro: el año del dragón, Quake II y Crash Bash. VIDEOS: Worms World Party y El Libro de la Selva. TRUCOS PARA DESCARGAR: Resident Evil 3, Tekken 3, Spider-Man y Gran Turismo 2

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE



PREVIEWS

| | |
|--|------------|
| Scooby Doo and the Cyber Chase | 020 |
| 18 niveles de exploración y plataformas a los perruno. | |
| Kirikú | 022 |
| Aventuras en PSone para los más pequeños | |
| Power Rangers: Time Force | 024 |
| Los cinco colorados de ajustada lycra contraatacan | |
| WipEout Fusion (PS2) | 056 |
| La mejor serie de carreras futuristas (y no futuristas) despegas en PS2 | |
| New York Race (PS2) | 058 |
| La versión consolera de la película <i>El quinto elemento</i> | |
| Rayman M (PS2) | 059 |
| Nuevas aventuras multijugador del héroe más narizón y orejudo de PlayStation | |

REPORTAJE

| | |
|--|------------|
| Tony Hawk's Pro Skater 3 | 026 |
| Las tablas se vuelven a apoderar de la ciudad. PSMag se pone las rodilleras | |
| Harry Potter y la piedra filosofal | 032 |
| Descubre todos los secretos de la magia del brujo más leído de todos los tiempos (y pronto, también el más jugado) | |

REVIEWS

| | |
|--|------------|
| Syphon Filter 3: Sentencia Final | 040 |
| Montones de armas, toneladas de acción y un poco de sigilo | |
| Spider-Man 2 | 044 |
| Enrédate en las aventuras del trepamuros lanzatelarañas más famoso | |
| One Piece Mansion | 047 |
| Híbrido poligonal entre La comunidad y 13 Rue del Percebe | |
| ¡Ven a la fiesta! Con Winnie the Pooh | 048 |
| ¡Yupiiiiiiiiiiii! | |
| NBA Live 2002 | 050 |
| Vive el mejor baloncesto del mundo en tu PSone | |
| Men in Black The Series: Crashdown | 051 |
| Regresan los chicos de traje y gafas negras | |

EDICIÓN OFICIAL
ESPAÑOLA DE

Plays

| | |
|--|------------|
| Burnout (PS2) | 062 |
| El mejor tratamiento de choque para recuperarse de un día de atascos | |
| SSX Tricky (PS2) | 064 |
| Vive la época de las castañas asadas, el gorro y la bufanda y descongélate con lo mejor del invierno: sus deportes | |
| Silent Hill 2 (PS2) | 066 |
| Ya están aquí... | |
| Half Life (PS2) | 068 |
| El shooter en primera persona que hizo blanco en PC lo intenta en la negra de Sony | |
| Supercar Street Challenge (PS2) | 070 |
| El terror de los peatones | |
| GTA 3 (PS2) | 071 |
| No es precisamente un juego educativo pero... ¡es tan divertido ser un sinvergüenza virtual! | |
| Jak & Daxter (PS2) | 072 |
| El primer juego para la bestia negra de los creadores de Crash Bandicoot | |
| Silent Scope 2 (PS2) | 073 |
| Si donde pones el ojo pones la bala, éste es tu juego | |
| Time Crisis 2 (PS2) | 074 |
| Todo un clásico cárgate-todo-lo-que-se mueva para pistola en el punto de mira de PS2 | |
| Crash Bandicoot: La venganza de Cortex (PS2) | 076 |
| Un nuevo plataformas del marsupial más famoso del universo consolero | |

PlayStation Magazine



18 Wheeler (PS2)

Carreras de camiones en 128 bits

Pro Evolution Soccer (PS2)

Konami regresa al terreno de juego con ISS en el banquillo

World Rally Championship (PS2)

Que la suerte que le falta a Carlos Sainz te acompañe

Project Eden (PS2)

Ciencia ficción en 128 bits de la mano de los padres de Tomb Raider

Guilty Gear X (PS2)

Un beat'em up en 2D que te cautivará

SECCIONES

El Mañana Empieza Hoy

VIP

Loading

Concurso Tony Hawk's Pro Skater 3

Concurso Perro & Lobo

Gran Bazar

Concurso Syphon Filter 3

Feedback

Se aceptan tarjetas navideñas

Play S.O.S

Aprende las mejores triquiñuelas de varios juegos y completa la guía de Mat Hoffman's Pro BMX con la tercera entrega

Suscripción

Espacio CD

077

078

079

080

081

008

010

030

052

054

060

084

086

096

097



18 Wheeler (PS2)



World Rally Championship (PS2)



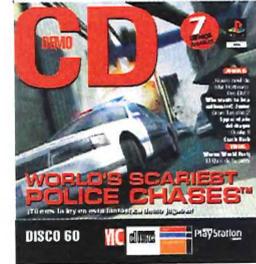
Guilty Gear X (PS2)



Half Life (PS2)

ESPACIO CD

El mejor regalo para decidir qué juego quieres por Navidad



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

JUGABLE

Eres un poli bueno persiguiendo a los chicos malos

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

JUGABLE

Después de estudiar la guía, un poco de práctica

GRAN TURISMO 2

JUGABLE

¿Queda algo por decir de GT que no se haya dicho ya?

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN

JUGABLE

Los clásicos nunca mueren

CRASH BASH

JUGABLE

De plataforma en plataforma con el quinto de la saga del marsupial naranja

QUAKE II

JUGABLE

Sin duda, uno de los mejores shooters en primera persona de PSX

¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO? (JUNIOR)

JUGABLE

¿Te crees un chico inteligente, sagaz, rápido, tranquilo? Pruébalo

EL LIBRO DE LA SELVA

VÍDEO

Bailando, me paso el día bailando, y los vecinos mientras tanto, no paran de molestar

WORMS WORLD PARTY

VÍDEO

¡Quiero ser gusano!

¡Y DESCÁRGATE EN TU TARJETA DE MEMORIA LOS MEJORES TRUCOS DE RESIDENT EVIL 3, TEKKEN 3, SPIDER-MAN Y GRAN TURISMO 2

™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a trademark of the Sony Corporation. Jak & Daxter is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. TMWA

PlayStation 2

NAUGHTY DOG

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

TP



UN ANNO
PER
CARDIO

A todos les llega su final.



Proyecto Play

UN VISTAZO
A LOS JUEGOS DEL MAÑANA...

VIP



- Ⓜ PAM DEBUTA EN PLAYSTATION
- Ⓞ CONTROLA A SEIS PERSONAJES DISTINTOS
- ⓧ PELEAS, ARMAS Y EXPLOSIONES POR UN TUBO
- Ⓜ ¿HEMOS MENCIONADO YA A PAM?



VIP, la serie de televisión que aún no hemos visto por estos pagos (a menos que tengas satélite de... pago), es un perfecto ejemplo de cómo se puede hacer una televisión brillante con programas

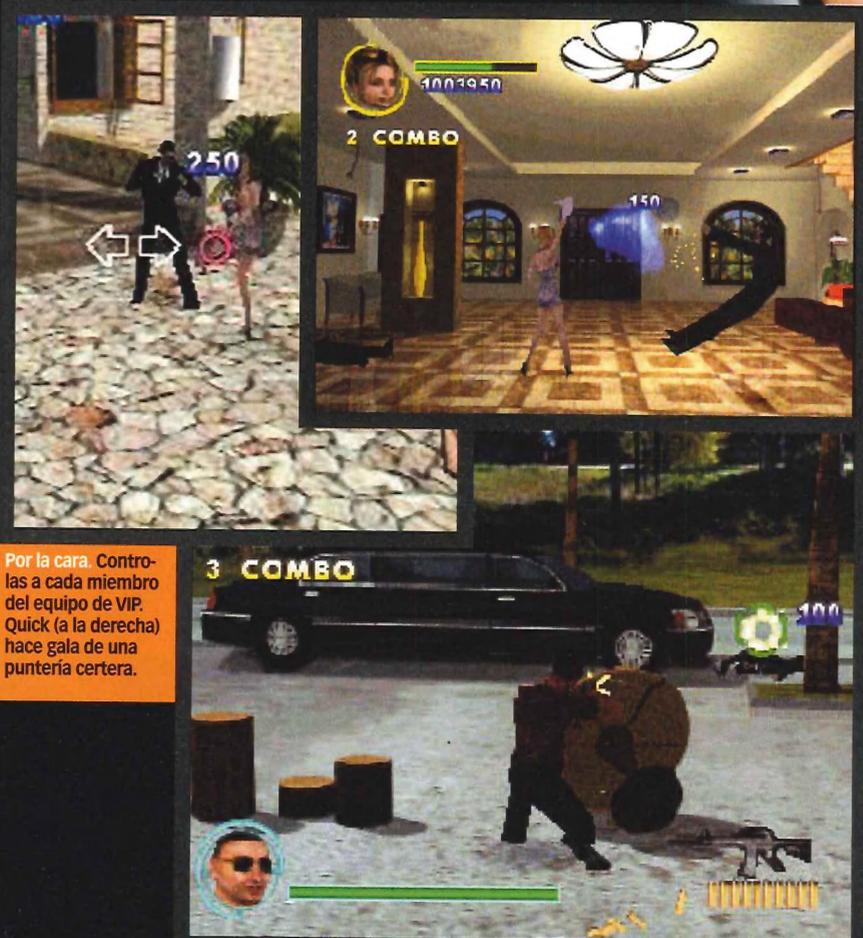
basura. Protagonizada por Pamela Anderson en el papel de Val Irons, la propietaria accidental de una compañía de guardaespaldas, y por un elenco de peña ridículamente atractiva que patear traseros y enseña chicha durante cosa de una hora, rebosa de interpretaciones penosas, guiones lamentables y chistes dignos de *Noche de fiesta*. Obviamente, es genial.

Y por eso esperamos con ansia la muy postergada versión para PS1. Combinando elementos de *beat 'em up*, tiroteos y puzzles a lo largo de sus 60 y pico niveles, no cabe duda de que podría ser interesante, cuando no magnífico.

La trama es deudora directa del programa de TV: Val y el equipo de VIP protegen a un anestesista de Hollywood, el Dr. Kindle. Pero cuando el jefe de la mafia Don Macabre se mete de por medio, la cosa se va a pique, y Val y el doctor son secuestrados mientras los tonificados y bronceados guardaespaldas intentan abatir al Don.

El gran atractivo será ponerle la mano encima a Pam (por así decirlo), pero, como se supone que Val es negada para las pistolas y sólo puede luchar meneando su generoso escote, bien está poder llevar también a los otros cinco personajes principales de la serie. Cada uno tiene una especialidad propia, entre las cuales las artes marciales.

Tal como corresponde a un equipo de guardaespaldas, habrá armamento de alta tecnología a mogollón, así como un festival de explosiones. Esperemos hasta una *review* a fondo para ver si *VIP* explota o sale a flote (cosa fácil, tratándose de Pam y sus... encantos) en su incursión en la PS1 ●



Por la cara. Controlas a cada miembro del equipo de VIP. Quick (a la derecha) hace gala de una puntería certera.



MÁS QUE UNA «VIGILANTA»

Más famosa por sus portadas en Playboy y los videos pirata de su noche de bodas que por su trabajo como actriz, Pam siempre será para nosotros una gran estrella

«Val Irons sólo puede luchar meneando su generoso escote»



Guardaespaldas 'modélicos'. Las chicas de VIP sacan las uñas cuando conviene, pero siempre las llevan bien pintaditas



¿CUÁNDO? Muy pronto

¿POR QUÉ? Porque puedes controlar a Pam. Y el programa de TV es muy bueno. O eso dice nuestro portero

ESTE MES,
EN LOADING...

PÁG 11



GUNFIGHTER

Ubi Soft se lía a tiros en el Salvaje Oeste

PÁG 14



CAMPEONATO WRC

Sony y FNAC se disponen a difundir la pasión por los rallies

PÁG 16



GUN SURVIVOR 2

Capcom vuelve a desenfundar una pistola de luz para destrozarnos unos cuantos zombies más

PÁG 17



¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO?

Finalmente, tienes la oportunidad de hacerte rico —literalmente— con tu PlayStation



Village people. Ignorantes del peligro del exterior, la gente se ufana en sus tiendas

Mal año del mono. En cuanto tu animal se haya hecho amigo de los lugareños, haz que se ponga a hacer trizas sus hogares



DIOS VUELVE A DISTANCIARSE

Ⓐ CUÁNDO PRIMAVERA 2002 Ⓞ QUIÉN VIRGIN ✕ DÓNDE WWW.VIRGIN.ES

RETRASO El dedo divino señala la primavera para el lanzamiento de *Black & White*

Desde las llanuras celestiales se ha filtrado la noticia de que *Black & White*, el tan pospuesto simulador de Dios, se materializará al fin en primavera del año próximo.

B&W, uno de los juegos más originales en mucho tiempo, te brinda la oportunidad de imbuirte en el papel de dios de una tierra antigua y controlar a una enorme criatura peluda, que actuará como tu esbirro en la Tierra.

El título es una conversión del popular y muy complejo juego de PC. Que los desarrolladores se las hayan compuesto para embutir todos los ingredientes en la PlayStation es poco menos que un milagro, tal como comprobamos cuando Virgin nos llamó para que fuéramos a hacer una partidilla de prueba.

Vimos una nueva versión jugable y nos complace informar de que los problemas que causaban el retraso han sido resueltos. Y lo que es

más importante, ahora la IA de las criaturas funciona como es debido. La última vez que vimos el juego, en *PSMag51*, las bestias tenían la costumbre de quedarse dormidas en el aire. Ahora deambulan por ahí zampándose adoradores, destrozando el paisaje y actuando como tendría que actuar cualquier siervo de Dios de más de 12 metros de altura.

Una de las claves del juego estriba en que puedes elegir tu propio destino. Si lo deseas puedes ser malvado, castigando a tus feligreses al hacerles pasar hambre, o bien haciendo que tu criatura destruya sus hogares. Si te sientes más compasivo, puedes curar a los enfermos y enseñar a tu bestia a proteger a tu rebaño a toda costa. Sólo tendrás que responder ante tu conciencia. Así las cosas, no es de extrañar que estemos impacientes por echarle el guante a la versión final. En cualquier caso, pronto esperamos ofrecerte una *preview* de este colosal juego (si Dios quiere). Ⓢ

«Los desarrolladores han logrado embutir todos los ingredientes en la PlayStation»



Gunfighter. Acción
pistolera por cortesía
de Rebellion



POR MIS PISTOLAS

ⓐ CUÁNDO DISPONIBLE ⓑ QUIÉN UBI SOFT ⓒ DÓNDE WWW.UBISOFT.ES

DESPERADO Desenfunda antes
que los bandidos en *Gunfighter*



Gunfighter: The Legend Of Jesse

James te transporta al Salvaje Oeste para que compruebes tu puntería. Desarrollado por el equipo de *Rainbow Six* y *The Mummy*, *Rebellion*, *Gunfighter* es un juego para pistola de luz donde, en el papel de Jesse, tienes que salvar a la chica, Zee, secuestrada por unos forajidos mejicanos, y a tu compañero Cole, a quien una banda está a punto de ahorcar. Existen cinco niveles, cada uno con su propio jefe, además de cuatro niveles extra. Habrá

más de 18 enemigos diferentes a quien deberás confeccionar un traje de nogal a medida, y entre los tiroteos se intercalarán secuencias de vídeo y algunos minijuegos de estilo arcade.

No se ha dejado de lado ninguno de los tópicos del Oeste americano, y así tendremos cantinas, matorrales, desiertos repletos de cactus y música de pianola. Para cuando leas estas líneas, *Gunfighter* ya habrá desenfundado su arma en las tiendas. ⓐ

BAILANDO CON TONY

ⓐ CUÁNDO SIN CONFIRMAR ⓑ QUIÉN PROEIN ⓒ DÓNDE WWW.ACTIVISION.COM

MÚSICA Edición especial de la B.S.O. de
Tony Hawk's Pro Skater 3



Jugones, skaters y melómanos están de enhorabuena, y ya no te digo nada de los jugones melómanos, de los *skaters* que juegan o

de... ¡los jugones que practican *skating* escuchando música! Éstos deberían ir de rodillas por la calle en señal de gratitud porque les ha tocado la lotería. Papá Noel vestido de Proein trae bajo el brazo a principios de diciembre el último *Tony Hawk's Pro Skater*, el tercero de una de las series más adictivas de la historia consolera. Pero eso no es todo. Maverick, el conocido sello discográfico propiedad de Madonna, ha publicado una edición limitada de un doble CD con la banda sonora original del juego. Las canciones que incluye el CD musical han sido seleccionadas por el Tony Hawk de carne y hueso (y algo de goma), para quien «la música y el *skating* son dos elementos inseparables, un estilo de vida. Yo quería que las canciones de la B.S.O. provocaran en mí la misma descarga de adrenalina que consigo con el monopatín. Fue muy difícil hacer esta selección pero creo que lo conseguí: he incluido música para todos los gustos». El disco lo componen 13

canciones de grupos como Deftones, Outkast, Millencolin y Papa Roach, entre otros.

Contiene además un CD con material interactivo e imágenes de Tony Hawk en acción.

Nosotros, contagiados por el espíritu navideño y con el objetivo de liberar a Papá Noel de peso, sorteamos en este número 10 lotes del juego para PS2 y el doble CD. Sí, lo sabemos: somos maravillosos.

SERVICIOS ON LINE MULTIJUGADOR

Aunque hoy por hoy no sirva para nada, al menos en España, *Tony Hawk's Pro Skater 3* será el primer juego que incluya servicios multijugador *on line* para PS2. Activision, editora del juego, se ha unido con GameSpy Industries, que ha aportado al título la tecnología *matchmaking*, con la que algún día por ahora lejano los jugadores serán capaces de buscar hasta otros tres *skaters* virtuales con habilidades técnicas similares con los que competir a lo largo de ocho escenarios. Suena bien, ¿verdad? Pues léelo en voz alta hasta el día en el que el ancho de banda permita, por fin, la conectividad de la bestia negra a Internet. ⓐ

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

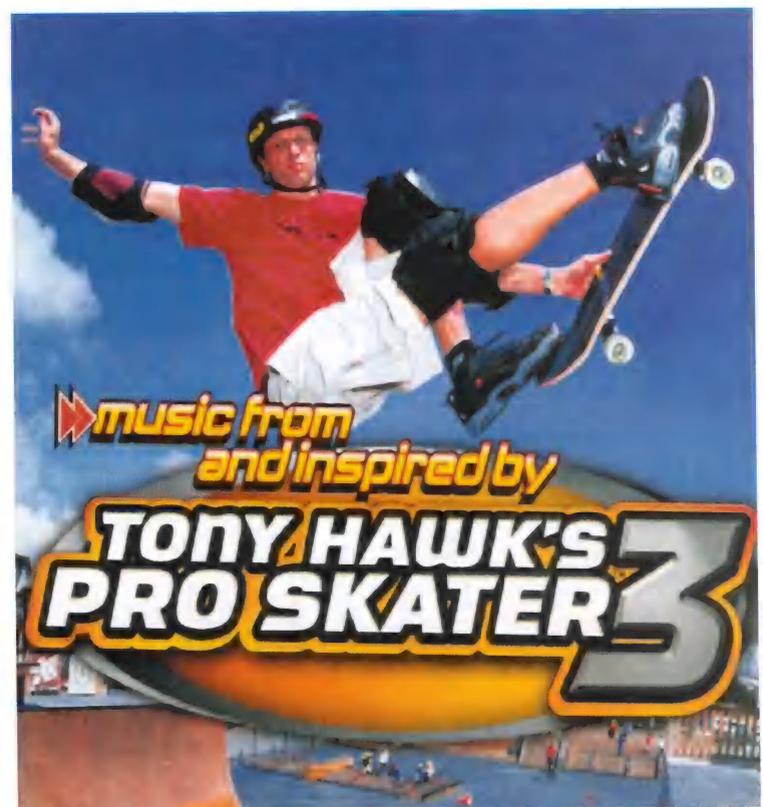
Después de abrirte paso por las terroríficas cuevas, te encuentras con Regina escudriñando la zona. Al parecer, no hay peligro a la vista, así que salta desde donde se encontraba y —sorpresa, sorpresa— se ve atacada por una horda de dinosaurios hambrientos. Ahora controlas a Regina y deberás actuar rápido si quieres evitar convertirte en un aperitivo. ¿Pero qué vas a hacer?



JUEGO DEL MES
Dino Crisis 2

A Sacas la ametralladora pesada y les das a probar una buena ración de plomo
VE A LA PÁGINA 14

B Para celebrar tu encuentro con estos lindos animalitos montas una fiesta con fuegos artificiales
VE A LA PÁGINA 107





DESAPARECE EON DIGITAL

ⓐ CUÁNDO NOVIEMBRE ⓑ QUIÉN EA ⓓ DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

MALAS NOTICIAS En el aire el lanzamiento de importantes títulos



La compañía inglesa

Eon Digital, editora y distribuidora de videojuegos, ha cesado su actividad, según un comunicado emitido por Acclaim, que comercializaba sus productos en España. Al cierre se esta edición se desconocían las causas que han llevado a Eon a tomar tan triste decisión. Acclaim tenía previsto lanzar en noviembre y diciembre títulos tan importantes como *Worms World Party* (PSone), *Soldier of Fortune* (PS2) y *Star Trek Elite Force* (PS2), juegos cuya aparición está de momento en el aire. También se convierte en una incógnita las compañías que los comercializarán. Las consecuencias de este cese de actividad atañen a muchos otros títulos de otras plataformas, sobre todo de PC (*Morrowind*, *Sea Dogs*...).



Un futuro incierto. Los alegres (y mortíferos) gusanillos navegan a la deriva de momento

Eon Digital distribuía los videojuegos de Taito, Team 17, Bethesda y Bitmap Brothers, entre otros. Sin duda, una triste y mala noticia. ☹

JUEGOS PARA PS2 A MITAD DE PRECIO

¡Con personalidad! En *Jekyll y Hyde* sufrirás una doble personalidad de las que dan miedo



DESEMBARCO DEL EJÉRCITO

ⓐ CUÁNDO 2002 ⓑ QUIÉN FUTURE COMBAT SYSTEMS ⓓ DÓNDE WWW.FUTURECOMBAT.NET

¡INVASIÓN! El ejército americano financia la producción de dos videojuegos



Ciberp@ís nos sorprendió en su edición del 1 de noviembre con la noticia de que el ejército de Estados Unidos pondrá el dinero necesario para la producción de dos videojuegos. No sabemos si el objetivo es ganar reclutas, entretener o entrenar a sus tropas. El caso es que, además de dólares, el *army* estadounidense va a participar activamente en el desarrollo de los videojuegos aportando su experiencia. Según la información que publicó Ciberp@ís, FCS, empresa creada por

Sony Pictures Image Works y Pandemic Studios será la que desarrolle *C-Force*—que permitirá liderar un escuadrón de combate— para las consolas de última generación. El otro juego, *CS-12*, lo desarrollará Quicksilver para PC y en él el jugador asumirá el papel de jefe de una compañía de comandos. Ambos contarán con Rob Sears, autor de *Mech Commander* y *Mech Warrior 3*, como productor ejecutivo. Está previsto que de estos juegos se desarrollen dos versiones, una para uso comercial y otra para uso exclusivo del ejército. ☹



ⓐ CUÁNDO 22 NOVIEMBRE ⓑ QUIÉN CRYO ⓓ DÓNDE WWW.CRYO-INTERACTIVE.COM

BARATO *Jekyll y Hyde* y *El Pájaro Loco*, a 4.990 pesetas (29,99 €)



El 22 de noviembre llegaron a las estanterías de tiendas y centros comerciales dos videojuegos de Cryo para PS2—*El Pájaro Loco* y *Jekyll y Hyde*— a un precio sorprendente: 4.990 pesetas (29,99 €). Es la primera vez que una compañía lanza al mercado un videojuego para PS2—que cuestan entre las 9.900 (59,99€) y las 10.500 (63,11€) pesetas— a un precio tan bajo desde el primer día de su publicación. El objetivo de Cryo es alcanzar a un público masivo logrando que sus juegos sean más accesibles, especialmente para los más jóvenes, que tienen menor poder adquisitivo.

Jekyll y Hyde es un juego de acción y aventura en 3D en el que el Doctor Jekyll deberá beberse la pócima de su invención que le convierte en el malvado Mister Hyde para así poder enfrentarse con los secuestradores de su hija. El doctor llevará a cabo su batalla final entre el Bien y el Mal, jugándose su equilibrio mental y su alma en tan crucial combate.

El Pájaro Loco traslada a PlayStation2 los escenarios, personajes y animaciones de la serie de dibujos animados. Enmarcado en el género de los plataformas, *El Pájaro Loco* ofrece al jugador armas tan increíbles como bolas de carne, ketchup y pintura mágica para pintar hoyos en los que caerán los enemigos. ☹

¿Te mola llamar gratis?



NESCAFÉ Mix y UNI2 te regalan **500 pelás** para que llames desde el teléfono que te dé la gana: móvil, fijo o cabina.

Envía este cupón más dos etiquetas de NESCAFÉ Mix al apartado de correos 798, 08080 Barcelona y recibirás tu tarjeta Universal UNI2 cargada con 500 pelás. Y cuando la tengas sigue enviando etiquetas. Por cada dos que envíes te la recargamos con **500 pelás más** para que puedas seguir llamando desde el teléfono que quieras. Ya sabes, con

NESCAFÉ Mix, o todo, o nada.

www.otodonada.com



POR FAVOR, ESCRIBE TUS DATOS CON MAYÚSCULAS

Nombre 1º apellido 2º apellido Sexo V M
 Dirección Número Piso/Puerta/Escalera
 Código postal Provincia Teléfono
 E-mail
 Fecha de nacimiento
 Sí, quiero recibir información sobre nuestras actividades, nos permitiremos incorporar tus datos al fichero Corporativo de Nestlé España, S.A. Si no lo deseas, indícalo con una X en esta casilla. Tienes derecho a acceder a dicho fichero y a rectificar y cancelar tus datos dirigiéndote a Nestlé España, S.A., Apdo. de Correos 1404, 08000 Barcelona.
 FIRMAS DE TU PADRE Nombre y apellidos del padre
 FIRMAS DE TU MADRE Nombre y apellidos de la madre
 FIRMAS DE TU TUTOR Nombre y apellidos de la madre Firma y NIF de tu padre y tu madre o tutor



CORRE CONTRA TODOS

ⓐ CUÁNDO NOVIEMBRE/DICIEMBRE ⓑ QUIÉN SONY/FNAC ⓓ DÓNDE FNAC

CAMPEONATO Enfrentate a jugadores de toda España en el Campeonato Nacional WRC

➔ Si siempre quisiste ser un Carlos Sainz a quien no se le gripara el coche, pinchara una rueda y otras desgracias, estás de suerte. Vas a poder participar en un campeonato de rally con la seguridad de que el bólido no te va a jugar y de que tu copiloto no te va a destrozarse los tímpanos y el alma gritándote con desgarramiento «¡jarráncalo, Carlos!». Coincidiendo con el lanzamiento de *World Rally Championship* el 28 de noviembre, Sony y FNAC han organizado el Campeonato Nacional de WRC, que se celebrará en los centros FNAC de Oviedo (24 de noviembre), Valencia (25 de noviembre), Alicante (30 de noviembre y 1 de diciembre), Barcelona (1 de diciembre) y Madrid (2 de diciembre). Será una competición contrarreloj con un circuito, coche y piloto predeterminados iguales para todos los participantes. Habrá un premio para el ganador de cada ciudad y otro muy especial para el mejor tiempo general. Se podrá realizar un



seguimiento de los resultados de la competición en las distintas ciudades a través de la web de FNAC (www.fnac.es) y de la de PlayStation (www.es.playstation.com). ⓐ

LOS MÁS VENDIDOS

Estos fueron los títulos PlayStation más vendidos en las tiendas Centro Mail en el mes de octubre.

PSone

- 1.- Metal Gear Solid Band
- 2.- Medal of Honor
Underground (Platinum)
- 3.- Final Fantasy VIII (Platinum)
- 4.- Silent Hill (Platinum)
- 5.- Resident Evil 3: Nemesis
- 6.- Moto Racer World Tour (Platinum)
- 7.- X-Men: Mutant Academy 2
- 8.- Colin McRae Rally 2 (Platinum)
- 9.- Driver 2 (Platinum)
- 10.- Spyro 3: El año del dragón
(Platinum)



PLAYSTATION2

- 1.- Gran Turismo 3
A-Spec
- 2.- Resident Evil Code: Veronica X
- 3.- Esto es Fútbol 2002
- 4.- Alone in the Dark 4
- 5.- Dark Cloud
- 6.- Tekken Tag Tournament
- 7.- Moto GP
- 8.- F1 2001
- 9.- Operation Winback
- 10.- Onimusha
Warlords



(viene de la página 11)

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

A Opción seleccionada



¡Vaya por Dios! Has gastado toda la munición y encima estos bichillos ahora están más enfadados que nunca. A no ser que les atices con el casco de minero, lo tienes bastante crudo... Mejor será que te aliñes con un poco de sal y confíes en que el banquete sea lo más rápido posible.

Sigue jugando

EL ARTE DEL SIGLO XXI

ⓐ CUÁNDO 25-28 OCTUBRE ⓑ QUIÉN ART FUTURA ⓓ DÓNDE WWW.ARTFUTURA.ORG

ARTE La muestra anual de Art Futura incluye por primera vez el mundo de los videojuegos



Cuántas veces, al ver una repetición de *GT2*, un combo de *Tekken* o un estornudo de Snake, no te habrás dicho «¡Esto es una obra maestra!». Pues parece que ahora, finalmente, los organizadores de Art Futura han caído en la cuenta y han decidido incorporar el universo de los videojuegos a las salas de arte.

De hecho, la edición 2001 de esta muestra del arte asociado a las nuevas tecnologías, que este año se celebró en el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, no sólo dedicó una exhibición a mostrar la evolución del género (desde *Pong* hasta *World Rally Championship*, pasando por la incombustible Lara), sino que

además se trajo desde los mismísimos Estados Unidos a Jason Rubin para que volviera a cantar las excelencias de su *Jak & Daxter*.

Por si fuera poco, los más adictos también podían probar las últimas joyas de Sony en un espacio que la compañía dispuso aparte, o bien asistir a interesantes conferencias sobre la creación artística más poligonal.

Sin duda, el apoyo de Sony ha sido clave para que esta iniciativa llegara a buen puerto. Con un poco de suerte, si la cosa no decae, dentro de unos años estaremos en una sala de exposiciones contemplando una secuencia del último *Final Fantasy* al lado de una escultura neobudista post-abstracta. Fijo que sí. ⓐ

NYR

NEW YORK RACE

INSPIRADO EN

EL QUINTO ELEMENTO

Día de lanzamiento: 15.11.2001

para PS2, PC y GBC



Una carrera frenética a más de 500 Km/h
¡Olvida las reglas, ganar es lo que cuenta!

wanadoo

Gaumont

KALISTO

wanadoo

Gaumont

KALISTO
ENTERTAINMENT

GAME BOY COLOR

PlayStation 2

PC
CD
ROM

cryo



LOADING

Noticias y novedades

LA RESURRECCIÓN DE LOS ZOMBIS DE CAPCOM

ⓐ CUÁNDO FEBRERO ⓑ QUIÉN EA ⓓ DÓNDE WWW.ESPAÑA.EA.COM

¡TERRORÍFICO! Cárgate a los muertos vivientes con una pistola de luz



Cuando aún nos estamos recuperando de la carnicería de *Resident Evil Code: Veronica X* (9/10 en PSMag 58), Capcom nos

ha puesto de nuevo los nervios de punta al anunciar el próximo lanzamiento para PS2 del que será el quinto título de la serie de terror y supervivencia. *Gun Survivor 2 Code: Veronica* trasladará al jugador al mismo universo necrófago que su inmediato antecesor, pero esta vez la acción se sitúa en primera persona.

El usuario podrá jugar como Claire Redfield o como Steve Burnside y elegir entre dos modos distintos: Arcade y Dungeon. En ambos podrás cargarte a todo muerto viviente que se cruce en tu camino con cualquier pistola de luz, incluida la G-Con 2, de Namco. Y si pasas de periféricos no hay problema porque puedes usar el Dual Shock 2. Para los jugadores que encuentren el juego demasiado compli-

Íntimo. La acción en primera persona acercará aún más al jugador al terror



cado, el modo Arcade ofrece la asistencia del Partner System, que permitirá al usuario formar equipo con un personaje controlado por la máquina que te cubrirá cuando las cosas se pongan al rojo vivo. Si el jugador elige a Claire, su compañero será Steve, y viceversa. En el modo Dungeon, la ausencia de un colega de

fatigas se sule con la posibilidad de elegir tres armas para hacer frente a los zombies. Algunas están a disposición de Claire y de Steve, pero armas están reservadas a uno de los personajes.

Seguiremos informándote cuando sepamos más... si el miedo no nos lo impide. ⓐ

PANTALLA 5" PARA PSone™

MANDO DVD SURFER
todas las funciones de un mando a distancia y además puedes jugar

MUEBLE UNIVERSAL
para guardar tus juegos, accesorios y consola

¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO?

ⓐ CUÁNDO 26 NOVIEMBRE ⓑ QUIÉN PROEIN ⓒ DÓNDE WWW.PROEIN.COM

CONCURSO Sorteo de un millón de pesetas entre los compradores del juego

➔ **El videojuego basado** en el popular concurso de televisión *50x15*, que en España emitía Tele 5, por fin está aquí. La versión para PSone de *¿Quién quiere ser millonario?* debería haber llegado a España el pasado 26 de noviembre tras haber cosechado grandes éxitos en Alemania, Francia, Gran Bretaña y Suecia, donde, según Proein, se han vendido más de dos millones de unidades, alcanzando el número uno en las listas de ventas alemanas y británicas en todos los formatos. El videojuego no es más que el traslado del programa que gestiona el funcionamiento del concurso televisivo a PSone. Puedes jugar solo o contra otros cuatro concursantes.

La estética, los sonidos y los efectos especiales son los mismos que los del programa televisivo para procurar una mayor inmersión. Tampoco faltan los comodines, pero lo que sí es virtual son los millones del premio. Para subsanar esta molesta virtualidad, Proein sorteará un millón de pesetas (6.010,12 €) entre todos aquellos que adquieran el juego y envíen su tarjeta de registro antes del 28 de febrero de 2002. El sorteo se realizará ante notario la primera semana de marzo.

Ah, se nos olvidaba comentaros una de las principales características del videojuego: Carlos Sobera, el presentador del concurso televisivo... ¡no pondrá su voz en la versión virtual! Una gran noticia: ya tenemos bastante con sufrirlo en la tele. Ⓞ

Propuesta. En realidad, el nombre del concurso debería ser «¿Quién no va a querer ser millonario, hombre?»



50:50



- 15 50.000.000 PTS.
- 14 24.000.000 PTS.
- 13 12.000.000 PTS.
- 12 6.000.000 PTS.
- 11 3.000.000 PTS.
- 10 1.500.000 PTS.
- 9 750.000 PTS.
- 8 600.000 PTS.
- 7 450.000 PTS.
- 6 350.000 PTS.
- 5 300.000 PTS.
- 4 150.000 PTS.
- 3 75.000 PTS.
- 2 50.000 PTS.
- 1 25.000 PTS.



MEMORIA 8Mb para PS2™



PISTOLA SCORPION II con puntero laser



CABLE SCART conversor de sistema pal /NTSC



MANDO DUAL SHOCK PARA PS2™



CÓMIC

PlayStation en viñetas

RESIDENT EVIL 1 1/2 (ONE Y MIQ)



BY: RAQUEL BARROS



DEDICADO: A MIS AMIGOS, HERMANO, FANS DE RE. Y PSMag.

PLAYSTATION EN VIÑETAS

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

Los héroes de los videojuegos suelen ser guapos, simpáticos y muy, muy listos, puesto que siempre se salen con la suya. Aunque como suele decirse, no todo lo que reluce es oro. O sea, no todos los héroes son tan perfectos como nos quieren hacer creer. Y la prueba nos la trae Raquel Barros desde Mistata (Valencia) en forma de cómic. Parece ser que Leon, de Resident Evil 2, es un poco despistadillo y comete algunos errores que están a punto de dejarle como Dios le trajo al mundo.





Los parpadeos se pagan



BURNOUT

En las mejores tiendas



PlayStation®2





Scooby Doo And The Cyber Chase

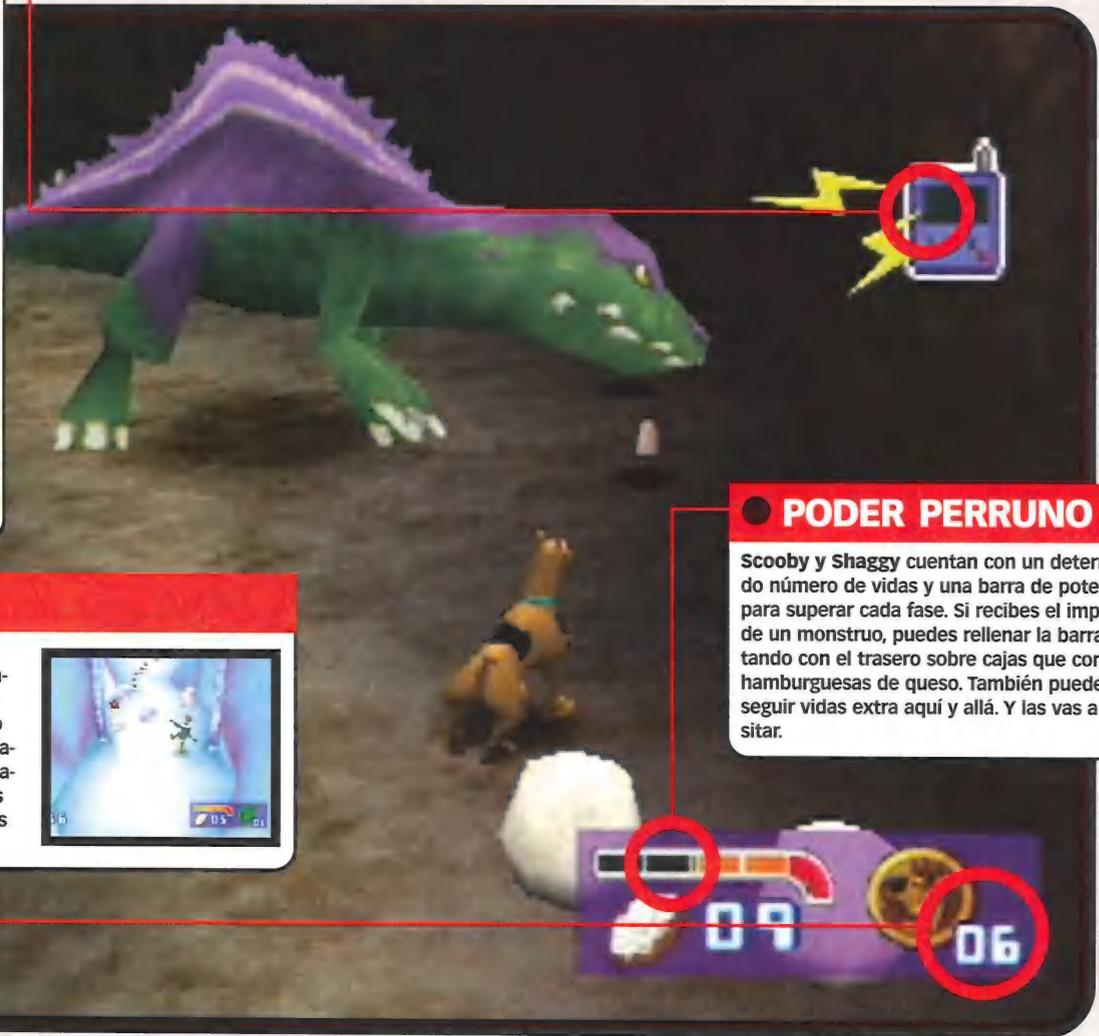
DE CHÁCHARA

En cada nivel, Fred, Daphne y Velma te llamarán para darte consejos sobre cómo dejar atrás a los malos y las zonas problemáticas. Al principio esto puede ser un poco molesto porque tu radio no deja de emitir un zumbido. Para activarla pulsa **A** cuando aparezca el icono en la esquina superior.



Contacto por radio. «Scooby Dooby Doo, ¿dónde estás?», se pregunta Velma...

Es un juego dentro de un juego. ¡Córcholis!



PODER PERRUÑO

Scooby y Shaggy cuentan con un determinado número de vidas y una barra de potencia para superar cada fase. Si recibes el impacto de un monstruo, puedes rellenar la barra saltando con el trasero sobre cajas que contienen hamburguesas de queso. También puedes conseguir vidas extra aquí y allá. Y las vas a necesitar.

TARTAS Y TORTAS

Además de pegar botes con las nalgas, también puedes liquidar a los enemigos lanzándoles tartas. Aguanta el botón **C** para que aparezca una mira. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón, más lejos llegará. Pero no malgastes las tartas porque escasean. Si recoges todos los ítems y te cargas a todos los enemigos de una fase consigues una bonificación especial de puntos.



CON ESTO Y MIL BIZCOCHOS...

El objetivo del juego, aparte de derrotar al virus Fantasma, es recoger galletitas de Scooby. Estas delicias se encuentran a lo largo de todos los niveles, y cuando completes uno tendrás para ti una caja entera. Si consigues suficientes galletitas, te llevas una vida extra.



Galletitas de Scooby. El perro alelado salta a por su pisco-labis preferido



Tras tres décadas de ir de puntillas por casas «encantadas» fastidiando a los malhechores, Scooby y su pandilla entran por fin en el siglo XXI de la mano de THQ y su nueva aventura de plataformas.

Cyber Chase enfrenta al estrafalario grupo con el virus Fantasma, y la única forma que tienen Scooby y Cía. de interponerse en sus objetivos es transferirse directamente a un videojuego. Vale, está muy traído de los pelos, pero igual de inverosímiles eran los argumentos de la serie de dibujos.

Como de costumbre, a Shaggy y Scooby les toca hacer todo el trabajo duro mientras

Velma pulsa algunos botones y Fred y Daphne se alejan por ahí para investigar un poco por su cuenta...

Así, hippy y sabueso se alternan para recorrer los 18 niveles ambientados según seis temáticas distintas (el Japón feudal, una selva prehistórica, los inevitables niveles con hielo, etc.) mientras los demás ofrecen consejos vía radio. ¡Muchas gracias, tíos!

POSADERAS HEROICAS

Inspirándose claramente en la serie de *Crash Bandicoot*, cada dominio es accesible desde un eje principal, y para pasar los niveles hay que rebotar con el trasero sobre los enemigos y recoger galletitas de Scooby antes de

enfrentarse a los jefazos. Es un plataformas clásico —si bien algo simple— en su mayor parte, aunque salpicado de persecuciones en plan *Crash* que «salen» de la pantalla.

La detección de colisiones y la sensibilidad de los controles están aún un poco verdes y se ha abusado de algunos de los enemigos, pero los personajes están bien definidos. Shaggy y Scooby se mueven exactamente como es de esperar; nos gustan en especial las cómicas carreras de Shaggy y sus saltos al estilo Terrance y Phillip (los canadienses de *South Park*, por si vives en Marte). Pero no todo en *Scooby Doo* es adorable. Las voces te empiezan a desquiciar cuando has oído un fragmento concreto 50 veces en el mismo



● PATINA O MUERE

La acción platformera se ve interrumpida por unos niveles cañeros de bobsleigh y skating. Deberás ser muy hábil porque necesitarás precisión en el salto y el manejo de tu transporte para impedir que el piloto, casi siempre Shaggy, se caiga para darse el portazo padre. ¡Y vale la pena seguir con vida para evitar la irritante muerte que aquí se nos muestra!



◎ Arriésgate

Cada mundo tiene su propio jefe al que vencer, cosa mucho más fácil de lo que puedas pensar



1
Córcholis. Esquiva sus ataques y procura encontrar un punto débil. Pero ¿dónde?



2
Ajá. La oportunidad de tirarle una tarta fatal a esa bestia morada.

nivel, y aunque el juego se basa en el inminente filme de la Warner Brothers, cuando seleccionamos en el menú principal la opción «Ver trailer de película», era un episodio de dibujos animados pasado tal cual a vídeo, no parte del largometraje de acción

real protagonizado por Sarah Michelle Geller. ¡Recórcholis! Pero Scooby no ha tenido un juego decente desde el magnífico Scooby Doo, de Elite, para el Spectrum, así que le daremos la bienvenida con los brazos abiertos a ese chucho miedica! ●

AVANCE

⊕ LO MEJOR

- Magnífica presentación
- Niveles variados
- ¡No sale Scrappy Doo!

⊖ LO PEOR

- Algunas muestras de sonido cargantes
- Sin ideas nuevas
- ES un poco repetitivo

NUESTRA PREDICCIÓN

Diversión platformera de la buena, pero por ahora sin nada original...

NO TODOS LOS COCHES SON IGUALES

NÚMERO 1 DEL TUNING EUROPEO

GTI MAG TUNING

GTI mag

Nº 9

YC MENSUAL - 3,10 € - 515 F

MEETINGS

6ª GTI TUNING INTERNACIONAL

ART IN MOVEMENT

ZONA TUNING

SUPERSUBARU

MEGAPOSTERS!

GOLF VR

El Top!

GTI mag

MAQUETAS

TUNER ESPAÑOL

CONTACTO

Focus Zona Tuning, Kupra

BCH Tuning, ¡Austin Power!

¡PEQUEÑOS ANUNCIOS GRATUITOS!

00009

8 414080 118220

¡¡Ya a la venta!

Cada mes en tu quiosco



Kirikù

¡AGUA!

El agua es un bien muy escaso en el mundo desde que apareció la malvada Karaba, así que recoge todas las gotas de rocío que encuentres a tu paso, ¿de acuerdo? Te servirán para conseguir vidas extra.



KIRIKÙ

Este valiente bebé es el personaje protagonista que da nombre al juego. Un poco pequeño para liberar al mundo de las maldades de Karaba, la Hechicera, ¿no?



Atención, que este chico es famoso. En su país, al menos.



OH, MAESTRO...

Este señor, que por ahora parece no tener nombre, es una especie de maestro sagrado. Él enseñará al joven Kirikù todos los movimientos especiales que podrás realizar a medida que avances en el juego, como los saltos dobles, excavar en el suelo, etc.



Kirikù está basado en una película de dibujos de nacionalidad francesa que ha cosechado —según nos ha dicho la

gente de Wanadoo— un gran éxito en su país de origen. La película se estrenará en nuestro país antes de finalizar el año, coincidiendo con el lanzamiento del juego.

¿Y de qué va *Kirikù*? Con un nombre así, seguro que habías pensado que se trataba de una de esas rarezas japonesas ininteligibles y totalmente alocadas. ¡Pues no! Nada que ver. Éste es un juego de plataformas, sencillito y totalmente europeo. Retoma, como tantos otros, la fórmula del primer *Tarzan*, de Disney, para PSone: gráficos en 3D con acción en *scroll*, basada casi exclusivamente en las plataformas y los secretos. Las zonas secretas y los diferentes caminos para explorar los escenarios están por todas partes, aunque en ningún caso sufrirás demasiado para completar al 100% los niveles. Al menos, no sufrirás a causa de la dificultad de los escenarios, sino

más bien... por culpa del control y la cámara. Sí, una vez más. *Kirikù*, para no diferenciarse demasiado de la mayoría de plataformas en *scroll* de PSone, por ahora tiene algunos problemillas de control y perspectiva. En más de una ocasión hay que dar saltos de fe, sin saber muy bien adónde vas a caer o con qué te vas a encontrar cuando llegues abajo después de un salto. ¿Solucionarán esto sus creadores antes de dar el CD por terminado? Puede.

En *Kirikù* encarnas el papel del jovencuelo indígena con el mismo nombre, y futuro salvador de su pueblo. Resulta que una tal Karaba, una hechicera muy poderosa, está

fastidiando la vida a todo el mundo. Como siempre. Y tanto tu padre como tus tíos, hermanos y demás ancestros han perecido en el intento de vencer a Karaba.

¿Quieres más pistas o lo adivinas? ¡Claro, hombre, te toca a ti acabar con la terrible hechicera!

Sin embargo, *Kirikù* todavía tiene que superar su adicción a los saltos de fe y los problemas de control para equipararse a los plataformas en *scroll* de PlayStation. Nos conformaríamos con un control más preciso y una cámara que pudiera moverse con los botones frontales cuando no estás muy seguro de por dónde seguir. ●

AVANCE

+ LO MEJOR

- Escenarios con gráficos en 3D
- Niveles basados en secuencias de la película

- LO PEOR

- El control y la cámara aún dan algunos problemas
- Parece muy corto...

NUESTRA PREDICCIÓN

¿Por qué ningún juego iguala al *Tarzan* de Disney, que no era en absoluto insuperable?

FRANK HERBERT'S DUNE

" EL DURMIENTE DEBE DESPERTAR "

Duque Leto Atréides, 10191



ACCIÓN - INFILTRACIÓN - AVENTURA

**CRYO te propone un nuevo juego, un nuevo mundo,
una nueva aventura de acción que romperá todos
tus esquemas.**

"Adéntrate en una historia que nunca olvidarás"

**Prepárate para llegar
más allá de la película.**

<http://dune.cryogame.com>



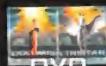
Reencuentra la miniserie de TV
de Frank Herbert Dune en DVD.

DISTRIBUIDO POR:
Cryo Espagne
C/ Arboleda, 14
28031 Madrid
Tel: 91 301 34 50
Fax: 91 331 40 53



PC CD-ROM

PlayStation 2



www.cryo.fr

www.wsg.fr

© CRYO 2001 - Developed by WSPG en Gamae. Based on the TV miniseries "Frank Herbert's Dune" - a production by New American Entertainment Inc. & Epsilon TV Productions in association with USA Networks, ProSieben, Telecinco and Beta Film.



Power Rangers: Time Force

COLORES

No es que la diferencia de un Power Ranger a otro se note, pero bueno, todos tenemos un color preferido, ¿no? Aunque, si el tuyo es el negro, tendrás que desbloquearlo, porque es un personaje secreto.



PODERES

Obtendrás nuevos poderes y habilidades a medida que avances en el juego, como este salto con golpe en el suelo (similar al de la serie *Crash*, también útil para romper cosas).



¿Los recuerdas? Pues ya llegan. Es que se habían perdido...



MASILLAS

Aparte de los típicos monstruos que encontrarías en cualquier juego, en *Power Rangers Time Force* abundan los geniales Masillas de la serie de TV. Nos encantan estos



Sí, has leído bien: *Power Rangers Time Force*.

Seguro que te has asustado un poco al leer el título. O quizás han venido a tu memoria recuerdos de una niñez hace tiempo perdida. Los Power Rangers marcaron una época, hace años, eones más bien. Lo que sugiere inevitablemente la eterna pregunta: ¿a qué viene sacar a estas alturas un juego basado en la popular serie de televisión? ¿será una decisión del departamento de marketing, que ha recomendado su puesta a la venta en este preciso momento, cuando ya todos los fans de los Power Rangers son casi universitarios? Bueno, lo que resulta indiscutible es que los Power Rangers casi, casi han llegado ya a PSOne. Tarde, es verdad. Pero haz memoria: entre sus superpoderes no se encontraba la puntualidad, ¿verdad?

PRTF es un título de aventuras con tintes de plataformas y *beat 'em up* que se desarrollará a lo largo de ocho niveles (no demasiado largos, pero al menos en 3D). Al comienzo del

juego elegirás a tu Power Ranger preferido — como ya sabes, cada uno cuenta con un color propio, aunque en principio no hemos encontrado más diferencias entre ellos— y, después, podrás liarte a mamporros con todos los malos que veas. Una de las particularidades del juego es que te premiará en función del tiempo que tardes en completar cada uno de esos niveles, dándote acceso a otros niveles secretos y algunos extras.

De hecho, más que una aventura propiamente dicha, basada en la popular serie de televisión, *PRTZ* es un *beat 'em up* en 3D que «casualmente» está protagonizado por los Power Rangers. Porque aparte de los protago-

nistas, las similitudes con la serie de TV son prácticamente inexistentes.

Como en la tele, el punto fuerte de los Power Rangers son las peleas, con combos de patadas y puñetazos. Pero aun así, éste no es un *beat 'em up* propiamente dicho, con infinidad de movimientos que realizar y peleas tan espectaculares como las de la teleserie. Ni mucho menos. ¡Ojalá! Pero no. En la versión del juego que hemos probado sucede lo que suele pasar en todos los títulos de aventuras con peleas cuerpo a cuerpo: enfrentamientos constantes y simplones en los que siempre tendrás éxito si no paras de martillar el mismo botón cada vez que veas a un malo. ●

AVANCE



LO MEJOR

- La licencia de la serie de TV, claro
- ¡Controlas al Megazord de algunos niveles!



LO PEOR

- Gráficos y control bastante pobres
- Te podrás pasar el juego martilleando un botón...

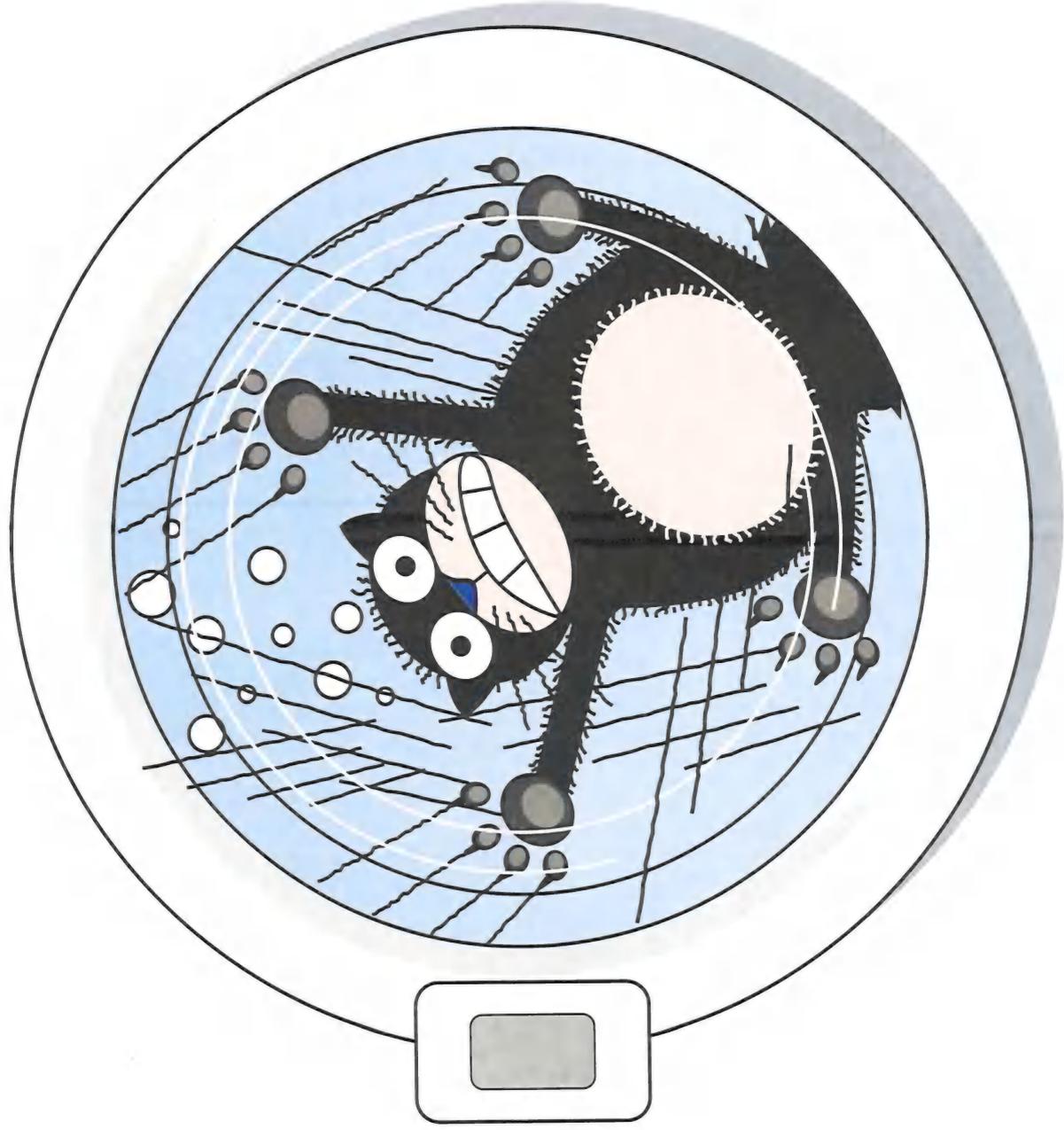
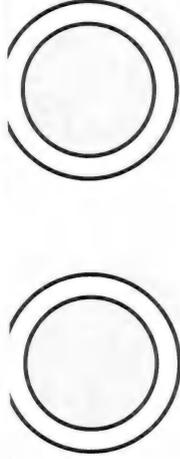
NUESTRA PREDICCIÓN

Quizás los fans de la serie se vuelvan locos al saber de este juego cuando vengan de la mili...





Ojalá todo en esta vida se pudiera recuperar.



TBWA



"PS", "PlayStation", and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.

Platinum.
La serie que recupera los mejores juegos de PlayStation a un precio muy especial.
3.995 Ptas.



PlayStation



PlayStation



PlayStation

* PVP estimado.

PlayStation

Sólo los mejores llegan a Platinum.



Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com

TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2

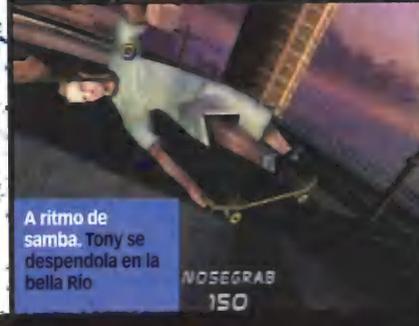


REPORTAJE

Tony Hawk's Pro Skater 3

«Una vez más, *Tony* busca redefinir los juegos de deportes extremos con más altura, piruetas más retorcidas y cantidad de nuevos elementos.





A ritmo de samba. Tony se despendola en la bella Rio

datos

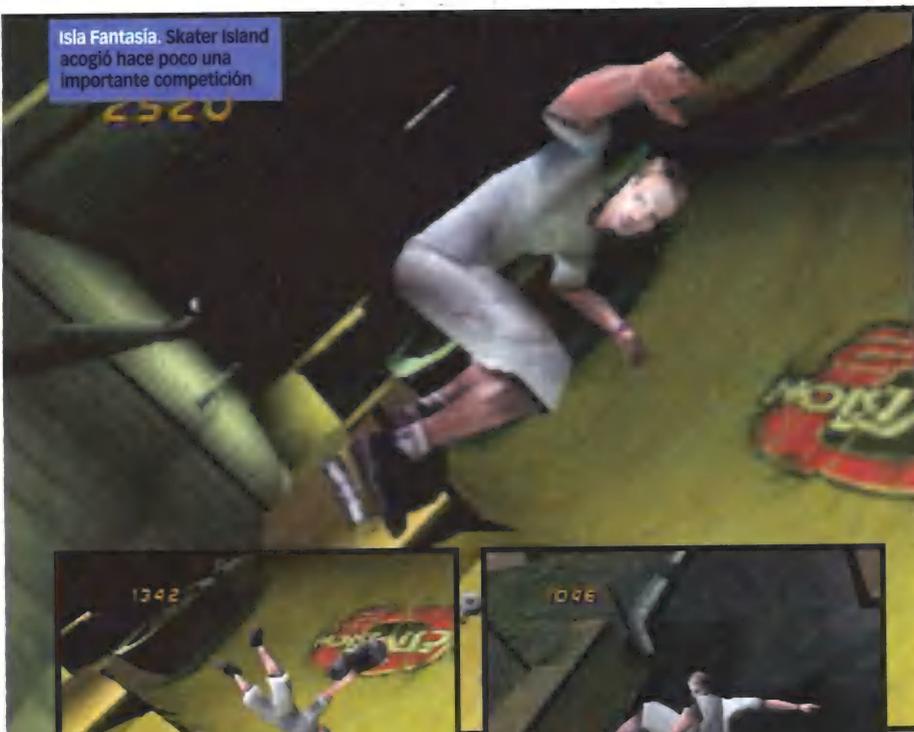
Disponible Si
 Distribuidor Proein
 Desarrollador
 Shaba Studios
 Género Deportes de riesgo
 Dientes perdidos
 durante el reportaje 11
 Web www.proein.com

TONY HAWK'S

Pro Skater

Ensanchando los límites de la exquisitez en la jugabilidad, vuelve de nuevo el Halcón

Isla Fantasía. Skater Island acogió hace poco una importante competición



Un chico pulido. Los desarrolladores han suavizado las animaciones



S

Si vas por ahí tarareando la banda sonora del último bombazo de skateboard de Proein, es que, como nosotros, has jugado demasiado a *Tony Hawk's 2*. ¿Y quién podría reprochartelo? Una física impactante, una jugabilidad equilibradísima y unos estimulantes objetivos de nivel lo elevaron hasta un 9/10 en *PSMag46*.

Desde *T42*, no obstante, los jugones extremos han tenido que conformarse con *Mat Hoffman's Pro BMX*, sí es que «conformarse» es el término adecuado, ya que el título de diabluras a dos ruedas de Proein es otra pequeña joya. Vale, no alcanza las cotas a las que llegó *Tony*: el elemento de progresión es algo menos gratificante, hay menos objetivos por nivel y al no haber guita de por medio no se logra transmitir la sensación de que existe más de una forma de escalar por el resbaladizo poste del éxito, pero está construido sobre el motor de *Tony* y funciona de maravilla. Bienvenidos a *Tony 3*. Y ya podéis limpiar la baba y dejar de darle vueltas a vuestras mentes hambrientas de monopatín, porque hemos visto cómo va el juego en nuestra querida PS1 y desde entonces no hemos dejado de soñar con él. Los rumores de una versión descafeinada se fueron acallando con el seguimiento que sobre él hemos hecho en los últimos meses, y ya podemos ir un paso más allá para confirmar que nuestro *Tony 3* pondrá a prueba a la ostentosa versión de-PS2 en cuanto a pura jugabilidad y emoción. He aquí la increíble verdad...





REPORTAJE

Tony Hawk's Pro Skater 3



Ingle-ible. Tony se estira como nunca.

PATIO TRASERO

La pantalla pasa a la acción con un parpadeo, los logotipos desaparecen y de repente estamos viendo, con los labios fruncidos por los nervios, cómo corre *Tony Hawk's 3* en una PS1. No veas qué inicio. Para empezar, Tony se encuentra en su propio patio trasero volando por ahí como un poseo. ¿Que qué es lo primero que nos impactó? El fabuloso sonido.

Vale, puede que no suene muy emocionante (¡aunque sonar suena!), pero ya podemos ver lo mucho que se ha aportado a la experiencia, con unos golpes y tintineos metálicos de fábula. Pero, para quienes no estéis tan irremediamente colgados de los videojuegos como nosotros, también hay muchas otras cosas que os puedan interesar.

El juego tiene una pinta magnífica, con unos fondos agradables y un Tony de formas más redondeadas

correteando por una zona residencial; el entorno parece, por lo menos, tan grande como los de las dos primeras entregas. El nivel en sí presenta una piscina en forma de riñón que es, sencillamente, ideal para elevarse a lo bestia y marcarse piruetas de alucine.

¿Qué más? Hay un grupo de edificios bajos con rampas y cables telefónicos que hacen de esta fase un gran espectáculo de múltiples niveles. Prepárate a ver también barandas por un tubo, así como abundantes transferencias y algunas bonificaciones por elevación, como los diez *bonus* de las escaleras, que se consiguen al lanzar a tu personaje por encima de un tramo de unos cuantos peldaños.

No faltan tampoco los detalles marca de la casa: hay una furgoneta de helados que pasa a toda pastilla por la calle haciendo sonar su pintoresca sirena y, al cabo de no mucho, Tony estará intentando un audaz 900°. Oh, sí, el Halcón ha vuelto...



Ahí queda eso. No existe un solo hombre vivo que pueda copiar el supergiro de 900° de Tony.



THE 900 8000



FS 20:00 + KICKFLIP + VERTICAL KICKFLIP + 10 STAR 507 + NOSE MANUAL 1079 X5



fantasia animada



1 Tony se prepara para efectuar una fácil pirueta de reborde en una rampa poco amenazadora...



2 Su cuerpo se enrosca con inaudita energía hasta quedar en cucullas con el trasero bien alto



3 Luego extiende las piernas con todo el realismo de una imagen de video. Tope

bala de canon



1 Mullen se alinea para dar un gran salto, agachándose para conseguir más impulso en el despegue...



2 Luego agarra la parte posterior de su radical plancha mientras gira a gran velocidad



3 Por último pone ambas manos y se marca un impresionante «Cannonball»!



Bar-ándale! La nueva barra de equilibrio te ayuda a «grindar»

5044 X2



Plastic Man. Consigue puntos mientras asombras a tus amigos

350



85 BOARDSLIDE + FS 50 50
1467 X2



185

Hecho un Cristo. Muska imita la famosa estatua de Río

665



1638

Ocaso positivo. Los cielos bonitos inspiran a nuestro particular contorsionista

FS 50 50
345

RÍO

Pocos lugares del planeta son más rematadamente molnes que Río, en Brasil. O sea que estamos encantados de que lo vayan a incluir en el nuevo Tony. Mejor aún, lo que hemos podido ver hasta ahora nos ha dejado con ganas de más.

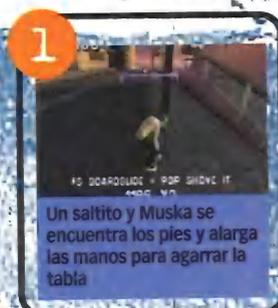
El nivel de Río en sí parece un espacio cuadrado en líneas generales, con calles que flanquean el área principal y una zona central con bloques de hormigón (de bordes deliciosamente «grindeables») y un gran foso. A esta ecuación hay que sumar, asimismo, un buen puñado de barandas y postes de telégrafo.

Nos echamos atrás y babeamos viendo a Chad Muska realizar algunas virguerías asombrosas a todo ritmo, y de pronto comprendemos la importancia de la nueva barra de equilibrio para «grindear». Ello se debe a la existencia de numerosas y enlazables «grindadas», unas fuentes de primera para amasar puntuaciones triturarécords.

Cuando nos hagamos con la versión final esto será una pasada. Atentos a esta sección...

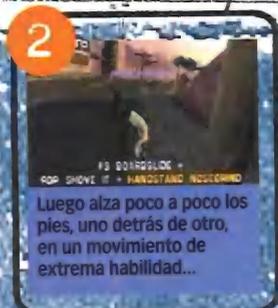


grindada de norro haciendo el pino



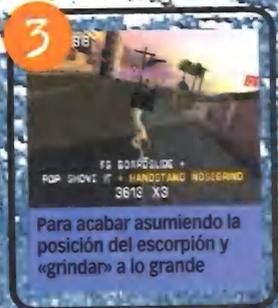
1

Un saltito y Muska se encuentra los pies y alarga las manos para agarrar la tabla



2

Luego alza poco a poco los pies, uno detrás de otro, en un movimiento de extrema habilidad...



3

Para acabar asumiendo la posición del escorpión y «grindar» a lo grande

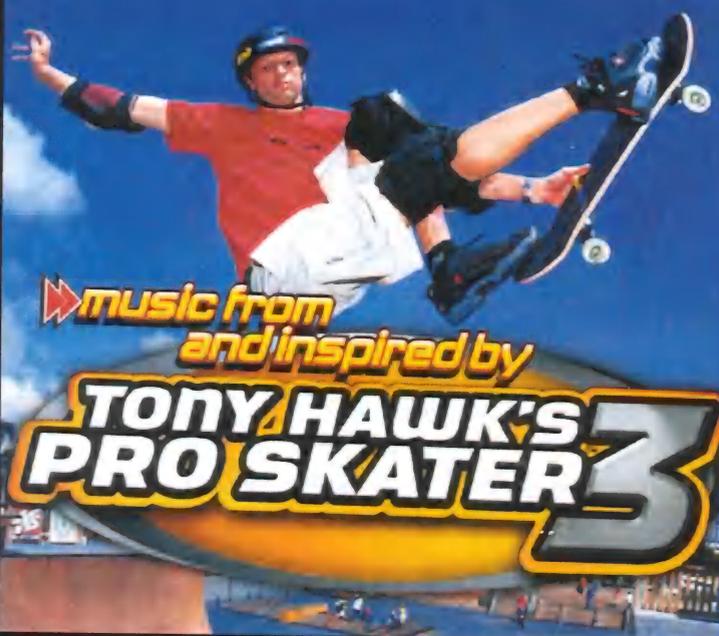
SKATER ISLAND

Basado en un paraíso para los skaters ubicado en lo más recóndito de la América profunda, este nivel es un complejo cubierto repleto hasta los topes de rampas, fun boxes y barandas. En resumen, una auténtica oportunidad para lucirse. Echamos una mirada mientras Rodney Mullen se desenvolvía como un rayo por el circuito y nuestros sagaces espías observaron uno o dos detalles intrigantes mientras el decorado pasaba a toda pastilla. Para empezar, el majara de Ridders recoge un flamante Punto de Estadística que imaginamos potencia sus habilidades ¡sin que un solo centavo cambie de manos! Interesante... sobre todo porque una pirueta posterior lo deja a cuatro pasos de otro power-up similar. Al parecer, tú skater necesitará reforzarse si quieres llegar a metas de nivel inalcanzables.

Y además, ¿eso que hay ahí amontonado a lo lejos no son... máquinas expendedoras? Cualquiera que haya jugado a Mat Hoffman sabrá que salen en el nivel del metro de Londres como parte de un objetivo de misión. ¿Una pista de que tal vez tendrás que abollar un poco de metal en tu camino hacia la victoria? Fíjate en los agarrones...

CONCURSO
Tony Hawk's Pro Skater 3

Tony Hawk's Pro Skater 3



La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Tony Hawk's Pro Skater 3*

PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta:

Nombre:

Domicilio:

Población:

Código postal:

País:

Teléfono:

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

Una canción de uno de estos tres grupos musicales forma parte de la banda sonora original de *Tony Hawk's Pro Skater 3*. ¿Sabrías decirnos cuál?

- 1.- Deftones
- 2.- Weezer
- 3.- Limp Bizkit

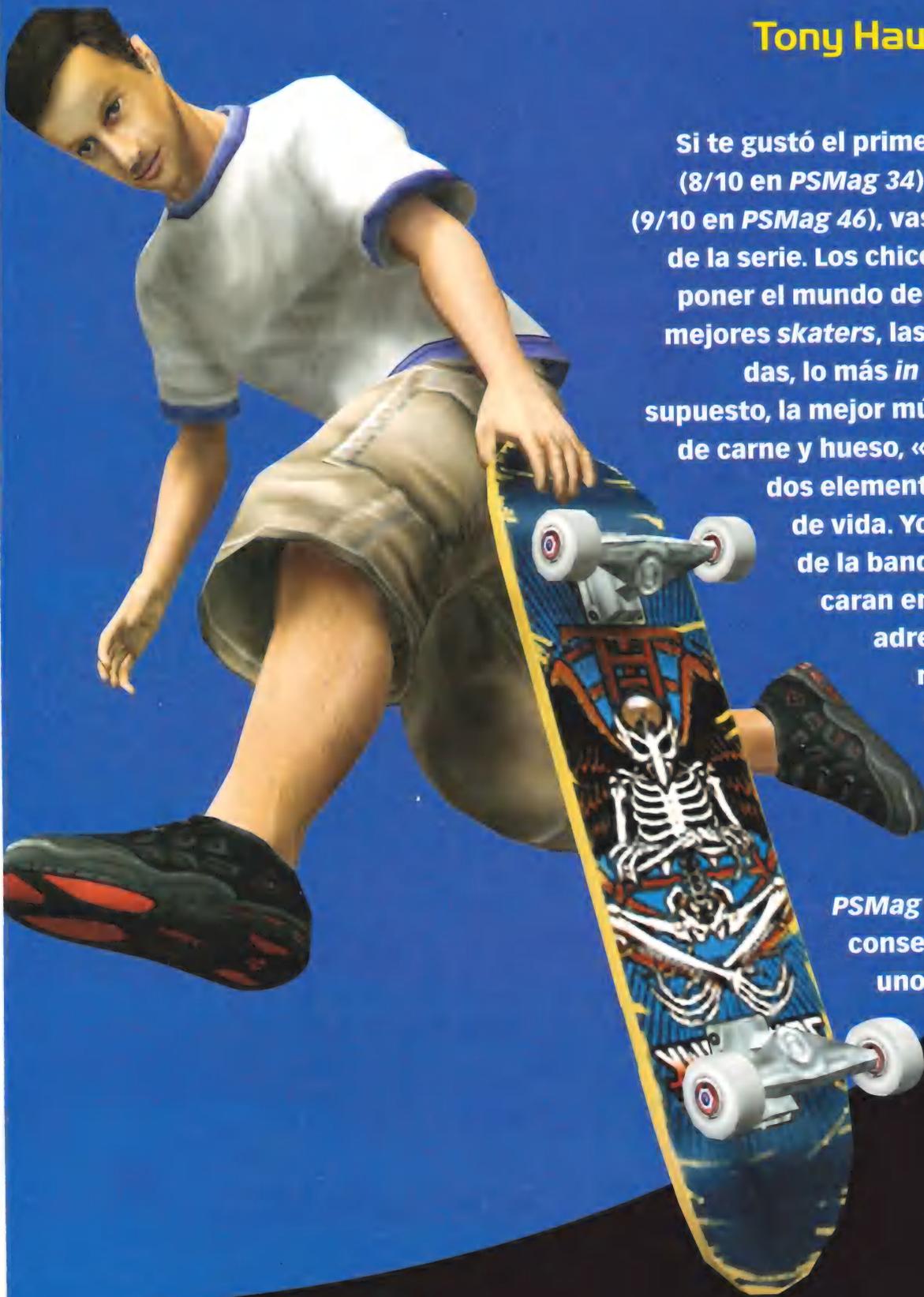
El premio

Proin y *PlayStation Magazine* sortearán 10 lotes compuestos por el juego para PS2 y el CD musical (que incluye un CD Rom con material interactivo e imágenes de archivo de Tony Hawk) entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

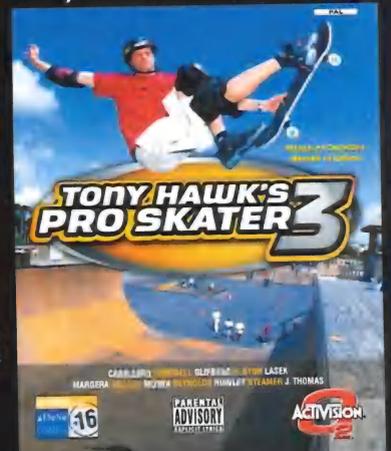
CONCURSO

Tony Hawk's Pro Skater 3

Si te gustó el primer *Tony Hawk's Pro Skater* (8/10 en *PSMag* 34) y flipaste con el segundo (9/10 en *PSMag* 46), vas a alucinar con el tercero de la serie. Los chicos de Neversoft vuelven a poner el mundo del *skating* en tu mando: los mejores *skaters*, las piruetas más descabelladas, lo más *in* de la estética *skate* y, por supuesto, la mejor música. Según el Tony Hawk de carne y hueso, «la música y el *skating* son dos elementos inseparables, un estilo de vida. Yo quería que las canciones de la banda sonora del juego provocaran en mí la misma descarga de adrenalina que consigo con el monopatín. Fue muy difícil hacer esta selección pero creo que lo conseguí: he incluido música para todos los gustos.» Sigue leyendo, porque *PSMag* te ofrece la posibilidad de conseguir el juego y, sobre todo, uno de los exclusivos CD de la banda sonora original que salen a la venta.



PlayStation 2



PROEIN
www.proein.com

©1999-2001 Activision, Inc. y sus afiliados. Publicado y distribuido por Activision Publishing, Inc. Activision es una marca comercial registrada y Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater y Pro Skater son marcas comerciales de Activision, Inc. y sus afiliados. Todos los Derechos Reservados. Desarrollado por Neversoft Games, LLC y Neversoft Entertainment, Inc. Tony Hawk es una marca comercial de Tony Hawk. "PlayStation" y el logo de "PlayStation" son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc. El resto de nombres y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.



REPORTAJE

Harry Potter y la piedra filosofal

Datos

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: Argonaut Games
Disponible: Sí
Número de jugadores: Uno
Web: www.harrypotter.com

Harry Potter

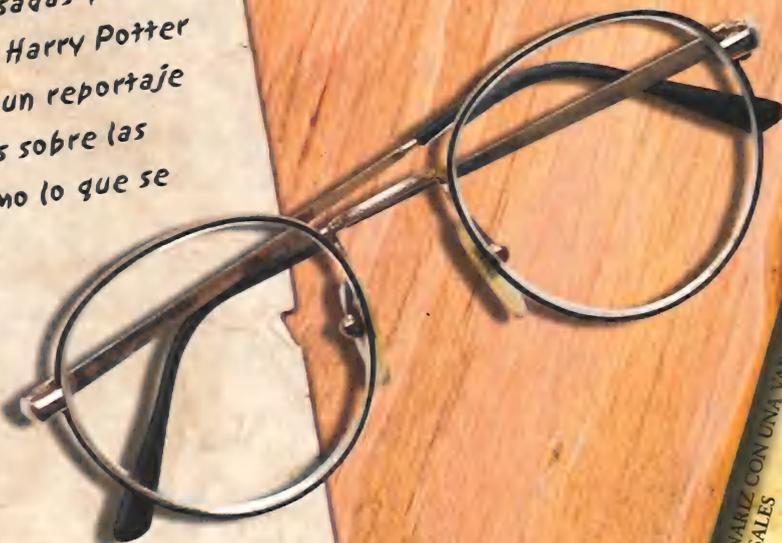
Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Academia de Payasadas y Artes
Videojueguísticas PSMag
Director: Oriolus (Orden de PlayStation; Primera
Clase, Gran Jugador, Escriba Jefe, Mazo
Supremo, Confederación Internacional de Jugo-
nes)

Querido lector,
Nos complace informarte de que dispones de
una plaza en la Academia de Payasadas y Artes
Videojueguísticas PSMag para ver Harry Potter
y la Piedra Filosofal. Adjuntamos un reportaje
con las explicaciones pertinentes sobre las
peculiaridades del juego, así como lo que se
esperará de ti cuando juegues.
El juego verá la luz el 16
de noviembre.

Atentamente,

Profesor J. Piellovsky,
Redactor



¡ATENCIÓN! HURGARSE LA NARIZ CON UNA VARITA MÁGICA PUEDE CAUSAR
EXTRANOS PROBLEMAS NASALES

SÚBETE AL EXPRESO DE HOGWART



No se había visto a un jovencito con poderes mágicos llamar tanto la atención desde que Luke Skywalker declarara que quería aprender los caminos de la Fuerza. El de Harry Potter es un mundo de mitos y fantasías, de fantasmas y duendes traviesos, de malvados hechiceros y torpes magos, de varitas mágicas y retratos parlantes, de castillos ancestrales y pasadizos secretos... y de dragones noruegos llamados Norbert. Potter se ha convertido en un verdadero fenómeno. Se han vendido centenares de

«Potter es todo un fenómeno»

millones de libros en todo el mundo, su versión hollywoodiense está a punto de estrenarse, y ahora el joven Potter recibe el mayor de los honores: un juego de PlayStation.

Al igual que la película, el juego está basado en la primera novela de la encantadora serie creada por J. K. Rowling. Nos reunimos con este niño de 11 años cuando está a punto de comenzar su primer curso en la Escuela Hogwart de Magia y Hechicería. En vez de empezar en la casa de 4 Privet Drive, donde Harry vive con su detestable familia adoptiva, los Dursley, el juego pasa directamente al momento en que ya vistes el traje de hechicero. Lo cual no significa que se hayan olvidado del resto de la historia. Dispones de un cuento y de un narrador para que te expliquen las partes de la historia que no aparecen en el juego. Pero lo cierto es que los cuentos nos importan tres pitos, ¡queremos acción!

La *piedra filosofal* rebosa de acción hasta lo más alto del puntiagudo gorro de hechicero. En este juego, en parte plataforma, en parte aventura en 3D, en parte festival de minijuegos, controlarás el destino del joven Potter mientras explora los vastos territorios del castillo Hogwarts y sus alrededores. Aprender hechizos, resolver puzzles, enfrentarte a trolls y esquivar a Draco Malfoy y sus secuaces son sólo algunas de las tareas que tendrás que realizar dentro del uniforme mágico de Harry, además de jugar algún que otro partido de Quidditch.

Así que, sin mayor dilación (aparte de una pequeña pausa para ingerir algunas Ranitas de Chocolate), adéntrate en estas páginas y deja que te guiemos a través de un juego que está llamado a ser el bombazo de las Navidades.

Hace falta tener barra. En la esquina superior izquierda aparece un icono luminoso que indica la vida que le queda a Harry. Cuando se acaba, Harry es pasto de los trolls



GUÍA RÁPIDA SOBRE POTTER

Harry Potter

Nuestro héroe de 11 años. Un ataque perpetrado por el malvado Lord Voldemort le dejó esa cicatriz tan característica en forma de rayo que luce en la frente.

Hogwart

La escuela de magia y hechicería donde estudia Harry. Es un espléndido castillo con cantidad de pasadizos secretos y habitaciones ocultas, donde suceden muchas cosas raras. Hogwart también tiene escenarios al aire libre y un Bosque Prohibido.

Ron Weasley

El mejor amigo de Harry. Dos de los hermanos mayores de Ron, los gemelos Fred y George, son los revoltosos de la escuela.

Hermione Granger

Esta niña se pasa la mayor parte del tiempo empollando en la biblioteca. Puede que sea la pelota de la clase, pero sus vastos conocimientos hechiceros te pueden ser de gran utilidad.

Draco Malfoy

Mocosos odioso donde los haya que intenta intimidar a Harry y sus amigos. Los secuaces de Malfoy, Crabbe y Goyle, son de lo más tarugo.

Quidditch

Un juego de pelota parecido al baloncesto, jugado sobre escobas voladoras y a una velocidad increíble. Es el juego más famoso en el mundo hechicero. Para saber más sobre las

A NO SER QUE TE HAYAS PASADO LOS ÚLTIMOS AÑOS CON LA CABEZA INCRUSTADA EN EL TRASERO DE UN DUENDE, DEBERÍAS TENER AL MENOS UNOS CONOCIMIENTOS BÁSICOS SOBRE EL JOVEN HECHICERO HARRY POTTER. AUN ASÍ, AQUÍ TIENES UNA BREVE GUÍA DE LOS LUGARES Y PERSONAJES DEL MUNDO DE POTTER POR SI QUEDARA ALGÚN MUGGLE ENTRE TU PANDILLA

reglas y la historia del Quidditch, consulta el libro *Quidditch Through The Ages*, de Kenilworthy Whisp.

La Snitch Dorada

La pelotita dorada que va a toda pastilla por el campo de Quidditch. El juego de Quidditch lo gana quien agarre la snitch.

Lord Voldemort

Es el brujo más siniestro y sombrío de todos los brujos. Asesinó a los padres de Harry cuando éste no era más que un bebé. También conocido por sus colegas magos como «El Innombrable».

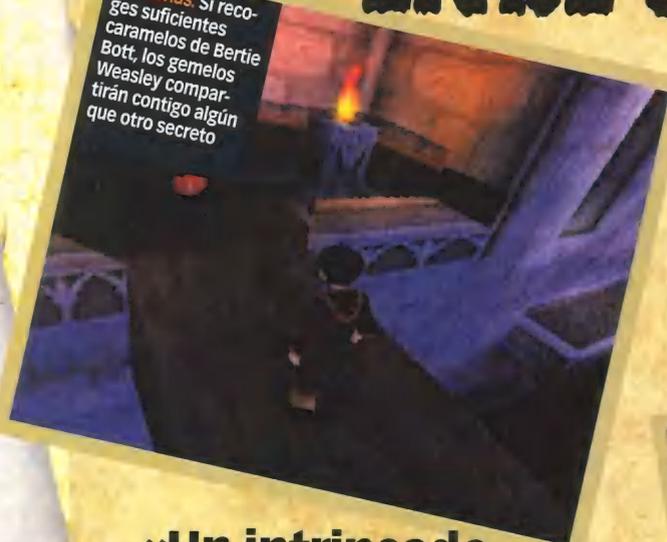
Muggle

Una persona normal, ajena al mundo mágico. En nuestro mundo, vendría a ser un jugador que sólo tuviera una Nintendo.

ÉRASE UNA VEZ UN CHAVAL...

YA ESTÁ AQUÍ LA MAGIA DE POTTER

Cucherías. Si recoges suficientes caramelos de Bertie Bott, los gemelos Weasley compartirán contigo algún que otro secreto



«Un intrincado mundo en 3D cargado de detalles»

La *piedra filosofal* tiene muy buena pinta. El castillo de Hogwarts es un intrincado mundo en 3D cargado de detalles que brilla como una bola de cristal. Pese a ser, básicamente, un juego de plataformas, por suerte no se limita a hacer que vayas pasándote los niveles recogiendo moneditas. Cada partida está salpicada de una gran

variedad de minijuegos y tareas diversas. Si a esto le añades una historia genial, lo que tenemos entre manos es todo un acierto de juego, y no el fruto de un acuerdo cinematográfico creado de prisa y corriendo. ¡Fantástico!

La primera sección trata más que nada de familiarizarte con la varita mágica (echa un vistazo a Hechizos), presentarte a la mayoría de los personajes y darte un paseo por el castillo. Los estudiantes de la escuela están divididos en cuatro casas y Harry vive en la casa Gryffindor, donde se supone que «habitan los niños de corazón valiente». El enemigo de Potter, Draco Malfoy (consulta la Guía Rápida) está en la casa Slytherin, que es la de «aquellos niños malvados que harán lo que sea para conseguir su objetivo». El salón común de la casa Gryffindor es para ti un lugar seguro, donde puedes guardar la partida, enterarte de las últimas noticias en el *Daily Prophet* y leer las notas importantes en el tablón de anuncios.



Magia por un tubo. Está terminantemente prohibido utilizar la magia en el mundo muggle, pero mientras estés en Hogwarts, podrás practicar cuanto quieras.

Hechizos

NO ESTÁ MAL UNA AYUDITA DE TU VARITA

La razón por la cual Harry es alumno de Hogwarts es porque quiere aprender el arte de la magia, por lo tanto es importantísimo que asistas a las clases, y tendrás que correr para llegar a tiempo a clase o perderás unos puntos de casa muy valio-

sos. Para empezar, te enseñan el Flipendo Knockback Jinx. Es un hechicito muy útil que dejará aturdido a cualquier enemigo que merodee en la oscuridad, y que también sirve para mover objetos. Tiene dos posibilidades: puedes darle un toquecito al botón X, o mantenerlo pulsado y cargar de

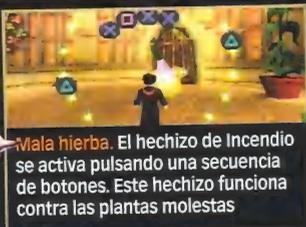
energía tu varita para dar golpes más fuertes.

En la primera parte del juego aprenderás nuevos hechizos, y ahí estarán tus profesores para ofrecerte sus conocimientos especializados. Te mostrarán cómo lanzar un hechizo y deberás seguir sus instrucciones para aprender a hacerlo. El aprendizaje de este arte es sencillo y suele implicar la repetición del combo de botones que ves en pantalla.

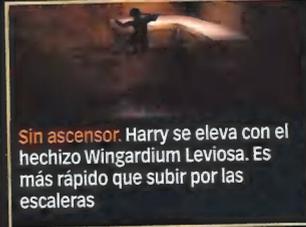
El profesor Flitwick, el diminuto maestro de hechizos, te enseñará el Wingardium Leviosa,

un hechizo que te permite levitar y mover objetos. El profesor Sprout del departamento de Herbología te dará el Incendio, un hechizo de fuego contra algunas plantas maliciosas. Snape, el maestro de pociones, te mostrará cómo preparar la poción Wiggenweld, que te devuelve la salud.

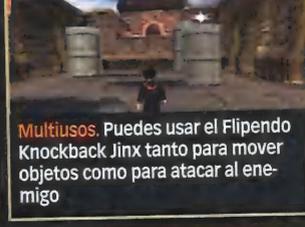
Lo malo que tiene toda esta hechicería es que sólo puedes utilizar los hechizos cuando el juego te induce a ello, o sea que nada de ir por los pasillos de la escuela haciendo levitar muebles o prendiendo fuego a tapices antiguos. Jo...



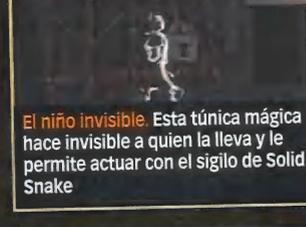
Mala hierba. El hechizo de Incendio se activa pulsando una secuencia de botones. Este hechizo funciona contra las plantas molestas



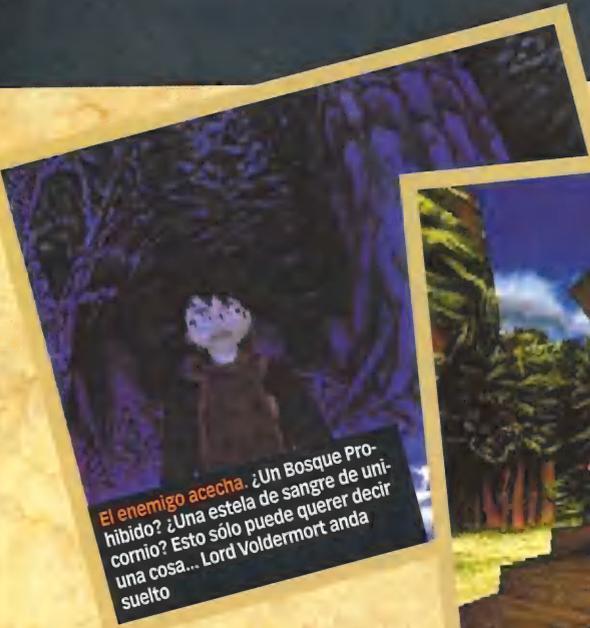
Sin ascensor. Harry se eleva con el hechizo Wingardium Leviosa. Es más rápido que subir por las escaleras



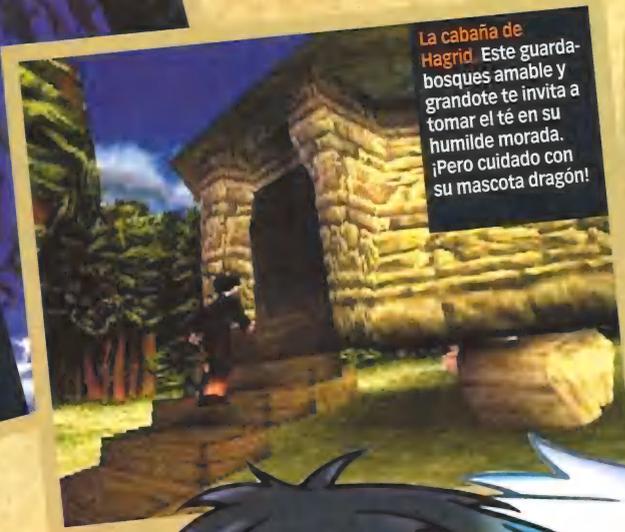
Múltiplos. Puedes usar el Flipendo Knockback Jinx tanto para mover objetos como para atacar al enemigo



El niño invisible. Esta túnica mágica hace invisible a quien la lleva y le permite actuar con el sigilo de Solid Snake



El enemigo acecha. ¿Un Bosque Prohibido? ¿Una estela de sangre de unicornio? Esto sólo puede querer decir una cosa... Lord Voldemort anda suelto



La cabaña de Hagrid. Este guardabosques amable y grandote te invita a tomar el té en su humilde morada. ¡Pero cuidado con su mascota dragón!



Saltimbanqui. En el fondo, el juego es un plataformas, y en muchos de los niveles tendrás que saltar de lo lindo

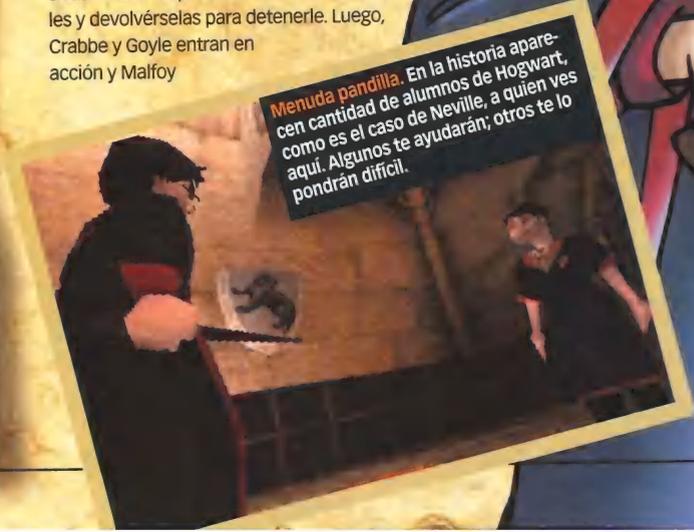
DRACO EL REVOLTOSO

CÓMO HACER FRENTE AL CHULÍN DE LA ESCUELA

Draco Malfoy tiene de odio todo lo que Harry tiene de adorable. Es un cretino poco de fiar que está en el curso de Harry y que intenta por todos los medios meter en líos a nuestro héroe y sus amigos. Malfoy es como esa piedrecita en el zapato que te molestará durante todo el juego.

Nada más empezar, le roba a Harry su lechuza, Hedwig, y te vuelve loco para encontrar al pobre pájaro extraviado. Más adelante, te ataca con sus galletitas de Navidad explosivas. Debes esquivar estas delicias mortales y devolvérselas para detenerle. Luego, Crabbe y Goyle entran en acción y Malfoy

Menuda pandilla. En la historia aparecen cantidad de alumnos de Hogwarts, como es el caso de Neville, a quien ves aquí. Algunos te ayudarán; otros te lo pondrán difícil.



SI YO TUVIERA UNA ESCOBA...

DESDE LUEGO, ES MÁS BARATO QUE IR EN BUS

No mires abajo. Potter empieza a alejarse de la zona de entrenamiento. A Madame Hooch no le hará ninguna gracia...



T

odo brujo que se precie se enorgullece de manejar a la perfección la escoba voladora, y el juego te ofrece multitud de oportunidades para probar tu destreza aeronáutica. Para poder cumplir tus aspiraciones de convertirte en el Figo del *Quidditch*, primero tendrás que aprender a manejar uno de esos chismes y, ¿quién mejor para enseñarte que Madame Hooch, la directora del juego?

Madame Hooch te invita a una sesión de entre-

namiento en uno de los jardines del castillo. Como esto no es más que una zona de prácticas, lo único que está en juego aquí es tu orgullo y los puntos de casa. Tienes que guiar a Harry y atravesar con la escoba una serie de aros de colores, aprendiendo a torcer y girar en los ángulos cerrados a toda prisa. Consigue hacerlo y ganarás bonificaciones para Gryffindor. Si lo haces mal, tendrás que hacer frente al cabreo de Madame Hooch.

BARRE CON AHÍNCO

Una vez le hayas pillado el tranquillo al manejo de la escoba, apenas tendrás que esperar a poner en práctica tus conocimientos, y todo gracias a Malfoy.

«Dispondrás de sólo un momento para hacerte con la pelota»

El muy cretino le roba a un amigo de Harry un objeto importante y se las pira montado en su escoba por las inmediaciones del castillo. El intrépido Potter se lanza a perseguirlo y pasarás zumbando por los caminos del bosque, esquivando los troncos de los árboles caídos e intentando derribar a Malfoy con tus embestidas. Se parece mucho (tanto en la pinta como en la manera de jugar) a la persecución en aquellas motos ultrarrápidas por el Bosque de Endor en *El retorno del Jedi*. ¡Esto es calidad!

Hooch. Esta directora del juego de grises cabellos mira atenta cómo Harry se eleva a las alturas por primera vez. La tarea de Harry consiste en volar a través del círculo de luz



La Liga. Si consigues ganar el partido, en la pantalla inicial aparecerá una liga de Quidditch a seis partidos.

Malfoy a la vista. El juego acelera el ritmo en las inmediaciones del castillo cuando persigues a Malfoy, igual que Luke en el bosque de los Ewoks



De paseo por el bosque. Otro de los muchos minijuegos, la persecución en escoba, te brindará la primera oportunidad de contemplar los espléndidos terrenos boscosos de Hogwarts



¿UNA PARTIDITA DE QUIDDITCH?

«Lo cierto es que el **Quidditch** es bastante fácil de entender, aunque jugar es más difícil», Oliver Wood, capitán del equipo de *Quidditch* de Gryffindor

Oliver Wood miente. Explicarle a un *muggle* cómo jugar a *Quidditch* es como explicarle a un inglés cómo jugar al mus. Resumiendo, se juega con escobas en un estadio enorme. El juego tiene por objetivo marcar goles con un *quaffle* (la pelota) a través de unos aros aéreos gigantes, a la vez que intentas que no te derriben tus contrincantes. Cada equipo cuenta con un Buscador (ésta es la posición en la que juega Harry), y éste es quien se encarga de localizar y atrapar la *Snitch* dorada (una diminuta pelotita con alas que vuela a gran velocidad). Quien atrapa la *Snitch*, gana.

Agárralo como puedas. Harry se enfrenta al Buscador contrario para hacerse con el control de la *Snitch* dorada. Volar con extrema precisión te otorgará la victoria



El estadio del miedo. El campo de Quidditch no es precisamente el Bernabeu. Esas columnas tan altas son las gradas del público. ¡Qué miedo!



«Dispones de solo un momento para agarrar la pelota»

Después de haber perseguido y atrapado a Malfoy, la siguiente oportunidad para un despliegue de acrobacias aéreas te la brindan en forma de partido de *Quidditch*. Aquí es donde realmente se ve compensado el esfuerzo de tu entrenamiento, ya que buscar la *Snitch* resulta muy similar a volar a través de los aros de la zona de entrenamiento. La *Snitch* deja una estela de aros de colores que deberás atravesar para acercarte. Una vez la tienes a tu alcance, dispondrás de tan sólo un momento para hacerte con ella, a la vez que intentas librarte del Buscador del equipo contrario. ¡Chúpate esa, Zidane!

BICHOS Y DEMÁS

DEFIÉNDETE CONTRA LAS CIENCIAS OCULTAS

Ten por seguro que en Hogwarts te enfrentarás a una amplia gama de enemigos. Aquí te mostramos sólo algunos de los personajillos desagradables que aparecerán en tus aventuras. Tu principal defensa contra ellos es el *Flipendo*

Knockback Jinx (busca la explicación correspondiente en Hechizos).



TROLLS

Una criatura ancestral y asquerosa donde las haya, armada con la tradicional porra gigante que resultará de lo más dolorosa si entra en contacto con la cabeza de Harry. Es bastante chungo enfrentarse a los trolls con la varita mágica. Busca alguna planta *Puffapod* por el suelo y podrás lanzársela a los trolls. Así les entrará un ataque de estornudos al quedar cubiertos de esporas de *Puffapod*.



FILCH

Filch es el guardián de Hogwarts, el peor elemento que te puedas imaginar. Merodea por los pasillos con su gato, Mrs. Norris, en busca de estudiantes que estén en zonas prohibidas. Por suerte, Harry tiene una capa de invisibilidad que se puede poner para escapar a la atención del vigilante.



ARMADURAS

Algunas partes y accesorios del castillo pueden tomar vida si se les aplica el hechizo adecuado. Algunas armaduras que están alineadas en los pasillos empiezan a atacar a Harry cuando aparece una figura encapuchada. Agarra tu varita y dispara con un toque del infalible *Flipendo* *Knockback*.



FLUFFY

No es que sea un enemigo propiamente dicho, pero te costará encontrar la manera de pasar por el lado de este perro tricéfalo. ¿Una melodía relajante, quizá?

DIAGON ALLEY

NO ES PRECISAMENTE HARRODS...

La historia de Harry Potter no estaría completa si no incluyera un viaje de un día a Diagon Alley, la misteriosa calle londinense donde se vende cualquier objeto mágico imaginable junto a muchísimos objetos mágicos inimaginables.

A mitad de trimestre, Norbert, el dragón doméstico de Hagrid, se pone enfermo. Por ello, Harry y Hagrid viajan a la capital para intentar adquirir los ingredientes necesarios para una poción que curará al pobrecito dragón. Sin embargo, antes de ir de tiendas, Harry debe sacar unos ahorrillos de Gringotts, el banco de los hechiceros gestionado por unos duendes. Lo que sigue es un viaje como de montaña rusa por el interior tenebroso del banco, en el que Harry atraviesa los túneles al volante de un extraño cochecito de dos plazas mientras intenta recoger suficientes Knuts, Sickels y Galleons para pagar la medicina.

La carrera a través de Gringotts es muy divertida y también bastante difícil. Además, constituye otra prueba de la variedad de tareas que te esperan en este juego.

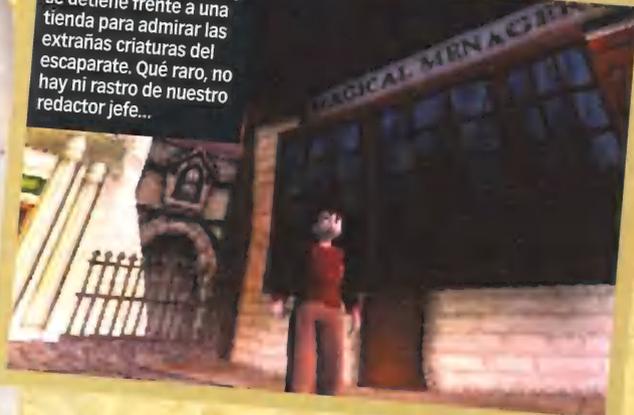
«Harry atraviesa los túneles al volante de un extraño cochecito de dos plazas»

Ah, y cuando hayas conseguido reunir el dinero necesario, aún tendrás que pasar por tres tiendas diferentes y realizar tres tareas más antes de poder recoger los ingredientes que necesitas para la medicina de Norbert.



Mala leche. Los duendes de Gringotts tienen más mal genio que una morsa con dolor de muelas, pero te darán un montón de pasta

Calle sobrenatural. Harry se detiene frente a una tienda para admirar las extrañas criaturas del escaparate. Qué raro, no hay ni rastro de nuestro redactor jefe...



El banco. El viaje en la montaña rusa a toda pastilla por el banco es uno de los mejores momentos del juego que hemos visto

Potter en Hollywood

Si hay película, hay juego

Este noviembre llega a nuestras pantallas la película más esperada de todos los tiempos: «Warner Brothers te invita a disfrutar de un viaje mágico...» Bla, bla, bla. ¿Cuántas veces hemos oído decir en los trailers que no te puedes perder tal película que está a punto de estrenarse, que será la mejor peli de todos los tiempos? Sin embargo, esta vez parece bastante creíble. Lo cierto

es que la película de Harry Potter es una de las más esperadas de los últimos tiempos, pero ¿estaremos ante una decepción de la talla de *La Amenaza Fantasma*? Parece que no.

El director, Chris Columbus, ya ha realizado varias películas infantiles muy taquilleras, incluida *Solo en casa*, y puede que dado el gigantesco presupuesto y el magnífico reparto con los que cuenta *Harry Potter* reciba la acogida que se merece.

John Cleese interpreta al fantasma de Gryffindor, Alan es Snape, el maestro de pociones, y Robbie Coltrane se calzará las botas de Hagrid. El desconocido Daniel Radcliffe interpreta a Harry.

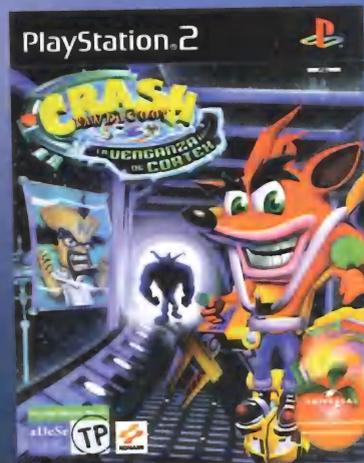
Si realmente no puedes esperar más y te mueres de ganas por ver los trailers de la peli, practicar el *Quidditch* y comprarte una varita mágica virtual, visita la página web www.harrypotter.com



Ahora en PlayStation®2



Bandicoot ha vuelto.
Con movimientos espectaculares,
gráficos inimaginables y vehículos sor-
prendentes para afrontar su
nueva aventura:
La venganza de Cortex.
Será como en los buenos tiempos,
pero mejor.



Más rápido, más fuerte y mejor. ¡Atrápalo!



PlayStation®2

TOTALMENTE EN CASTELLANO



UNIVERSAL INTERACTIVE

www.universalinteractive.com

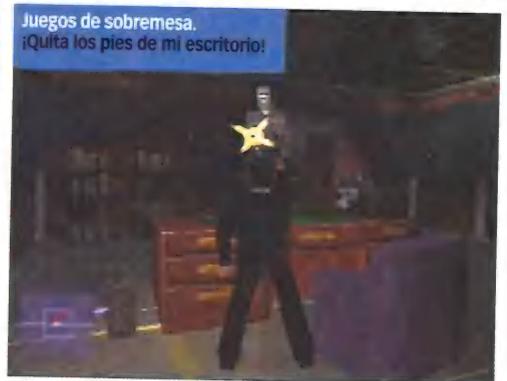
Crash Bandicoot: "La venganza de Cortex" interactive game © 2001 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot y el resto de los personajes TM & © Universal Interactive Studios, Inc. Todos los derechos reservados. "PlayStation" y el logo "PS" Family son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. "KONAMI" es una marca de KONAMI CORPORATION. ©2001 KONAMI CORPORATION. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L. - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034, Madrid - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30



REVIEW

Syphon Filter 3



Cabina individual. Cárgate al copiloto.

SYPHON FILTER 3

Una vez más, los videojuegos topan con la realidad



Un avión es secuestrado. Tropas de infantería de las fuerzas especiales eliminan las posiciones antiaéreas de Kabul. Se evita por los pelos un ataque terrorista con armas biológicas contra Washington.

No se trata de una noticia de última hora de la CNN. Todos estos hechos se producen en el transcurso del título de Sony *Syphon Filter 3*, que ya debería estar en las estanterías de tu tienda preferida. De resultas, es fácil imaginar lo impresionada que debe de estar la compañía con los asombrosos poderes de adivinación de sus empleados, por no hablar de la sustancia marrón que se debió de formar en la ropa interior de los responsables del título ante los últimos acontecimientos.

En otros tiempos, una historia que hablara de una misteriosa 'Agencia' americana encargada de rastrear y eliminar terroristas que se hubieran hecho con armas de destrucción masiva no pasaría de ser la típica horterada a manos de Chuck Norris (algo que, de hecho, podría aplicarse a la mitad de los juegos de acción para PlayStation). Pero ahora el tema resulta terriblemente cercano a la realidad.

Cosa que, tratándose de Gabe Logan y sus colegas, no deja de ser una sorpresa. En *Syphon Filter* y *Syphon Filter 2* «pasaban» muchas cosas, pero nada que tuviera auténtico sentido. Todo ello se encubría mediante una trama de conspiración más bien pretenchiosa (que es otra forma de decir que no había un guión bien estructurado), y los jugadores se limi-

taban a moverse a hurtadillas, matar y correr desbocados por unos cuantos entornos excelentes.

Esta vez, no obstante, el desarrollador Eidetic se ha superado al presentar un argumento que ata los muchos cabos sueltos de los dos juegos anteriores, introduciendo a su vez nuevos y magníficos enfoques y, cómo no, dando a la serie una posible continuidad en el futuro si es menester.

Syphon Filter 3 se centra en la citación de nuestro héroe, Gabe Logan, a una audiencia de la comisión del Senado que se ha puesto en marcha con el fin de investigar las actividades de la Agencia, que, tal como vimos en *Syphon Filter 2*, dirigía un agente doble que suministraba información a grupos terroristas. El siniestro senador Vince Hadden intenta incriminarlo en las operaciones más cuestionables de la Agencia y, mientras Gabe repasa su declaración, te enteras de primera mano de qué es exactamente lo que han estado tramando Hadden y sus colegas en nombre del gobierno de Estados Unidos. Al igual que en *Syphon Filter 2*, tomas el control de otros personajes aparte de Gabe y, además de experimentar misiones desde la perspectiva de Lian Xing, te pones en la piel del agente sudafricano

Lawrence Mujari y, ojo al dato, Teresa Lipan, a quien se creía muerta al término de *Syphon Filter 2*.

Por suerte para nosotros, resulta que los han enviado a combatir a lugares exóticos, les han suministrado un arsenal para babear y les han dicho que dispararan a señores malos en la cabeza mientras salvaban inocentes, todos los cuales les expresaban su más sentido agradecimiento al ser liberados. Benditos sean.

La acción da comienzo en Tokio, donde Gabe debe asesinar a los miembros de un grupo disidente del ejército chino. *Syphon Filter* nunca ha decepcionado en sus niveles iniciales, y ésta no es una excepción, ya que Gabe recibe un fabuloso rifle de francotirador y tiene que bregar para salir de un hotel invadido por la yakuza, rescatando sobre la marcha a la hija de un dignatario japonés a la que han tomado como rehén. Y todo eso sin ensuciarse su immaculado esmoquin blanco.

De hecho, la pauta que se establece al principio se repite durante todo el juego: un agente es enviado a una situación con un propósito aparente; una vez conseguido, los objetivos se modifican; las tareas adquieren cada vez una importancia más

«La banda sonora (que va revolucionada) genera una atmósfera espléndida»

DATOS



DISPONIBLE SÍ

PRECIO 6.990 (42,01 €)

DISTRIBUIDOR SONY

DESARROLLADOR EIDETIC

RESTRICCIÓN DE EDAD +18

IDIOMA CASTELLANO

JUGADORES DE UNO A DOS

ALTERNATIVAS...

METAL GEAR SOLID 2

(PSMag28 10/10)

El Bruce Lee videojueguil comparado con el Bruce Willis que es Syphon Filter

SYPHON FILTER 2

(PSMag40 10/10)

Más de lo mismo, con más secciones de las que te inflan las sienes por su dificultad



Jugando con fuego. Practica el tiro al malo con tu desgarrador y letal M-16



Estás en el aire. Cuélgalo para que se seque

apremiante, y luego se cargan a algún personaje clave. Y, por lo general, el jugador queda seducido por el ritmo del juego.

Sin embargo, para no caer en las trampas que los diseñadores te han preparado, de vez en cuando tienes que dejar a un lado tu propósito de entrar de lleno y sin prejuicios en el juego (o sea, de creértelo todo) y fijarte en la pura jugabilidad para aprovecharte de ella. Si no, puede que *Syphon Filter 3* se te antoje de lo más frustrante, sobre todo cuando, tras superar ese obstáculo que no te dejaba avanzar, descubres que no era más que un producto de tu —manipulada— imaginación.

La primera regla que recordar si quieres salir del juego con tu cordura intacta es que, a menos que esté estipulado, no hay un tiempo límite. En el nivel de Costa Rica, por ejemplo (que nos trae de vuelta a

la secuencia de vídeo inicial del primer *Syphon Filter*) se le pide a Gabe que envíe a la Agencia las coordenadas de la posición de un campamento para poder efectuar ataques aéreos. Pero aunque la banda sonora, que va revolucionada, generando de principio a fin una atmósfera espléndida, sugiere que deberías ponerte manos a la obra y rapidito, en realidad Gabe no tiene que acabar en ningún plazo determinado.

Regla número dos: es importante revisar tus objetivos una vez se han renovado. Como en versiones anteriores, el juego te permite pasar por los puntos de control sin haber cumplido todas las tareas asignadas, aunque luego te niega la salida al final del nivel. Y, dado que algunos de los escenarios comprenden una extensión considerable, como el complejo militar de Paradise Ridge, en Montana, que

Armas para morir

Hablar de *Syphon Filter* sin hacer referencia a la potencia de fuego sería como discutir sobre programas de humor sin mencionar a la ministra de Sanidad; un disparate

MATANZA NOCTURNA



Rifle de francotirador con visor nocturno. Es una belleza, y destaca a los merodeadores nocturnos que hay que eliminar en SF3. Es bastante difícil de usar, lo cual aumenta la satisfacción cuando la cosa te sale bien.

NO HAY DONDE ESCONDERSE



AU 300 La incorporación más importante al arsenal. Te brinda el poder de localizar enemigos tras las paredes y eliminarlos con una posta impulsada por gas. Es la niña de nuestros ojos.

PATAPUM



Explosivos No es que sean la baza más atractiva de tu caja de trucos, pero no existe otra forma de cargarse un tanque, inutilizar blindados o liberar a rehenes encarcelados. Úsalos con prudencia.

CHISPEANTE



El M-79 El Blooper, un éxito desde el principio de la serie *Syphon Filter*, dispara granadas que dejan un reguero de destellos. Te encantará su olor: el aroma de la victoria.

ELECTRIZANTE



Táser Arma muy infrautilizada, el táser es para los más sádicos, ya que hará que el objeto de tus iras arda en llamas chillando lastimosamente hasta acabar achicharrado en el suelo.

ÍNTIMO Y PERSONAL



Rifle de francotirador Provocó ovaciones cuando apareció en *Syphon Filter 2*, y aún no nos hemos cansado de él. Tiene un zoom enorme, identificación de blancos y, lo más importante, te permite ver cómo caen las víctimas.



Busca a Lian. Os separasteis tras el salto, así que da con ella para causar estragos.



Guerra en la selva. Elimina a los francotiradores ocultos en los árboles y pela luego a las milicias de tierra.



Muerte robótica. Te las verás con un sistema de defensa mecanizado. Con eso le freírás las tripas.

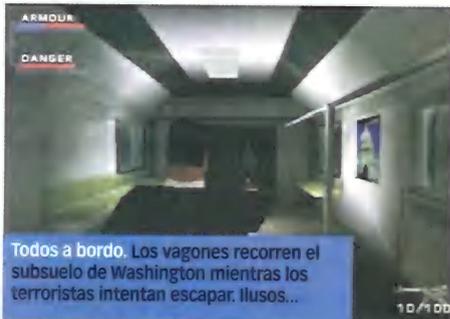


Plantación. Gabe y Lian buscan material en la maleza. A currar se ha dicho



REVIEW

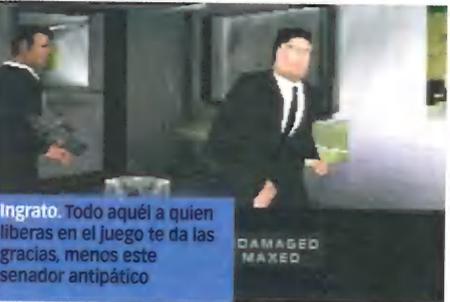
Syphon Filter 3



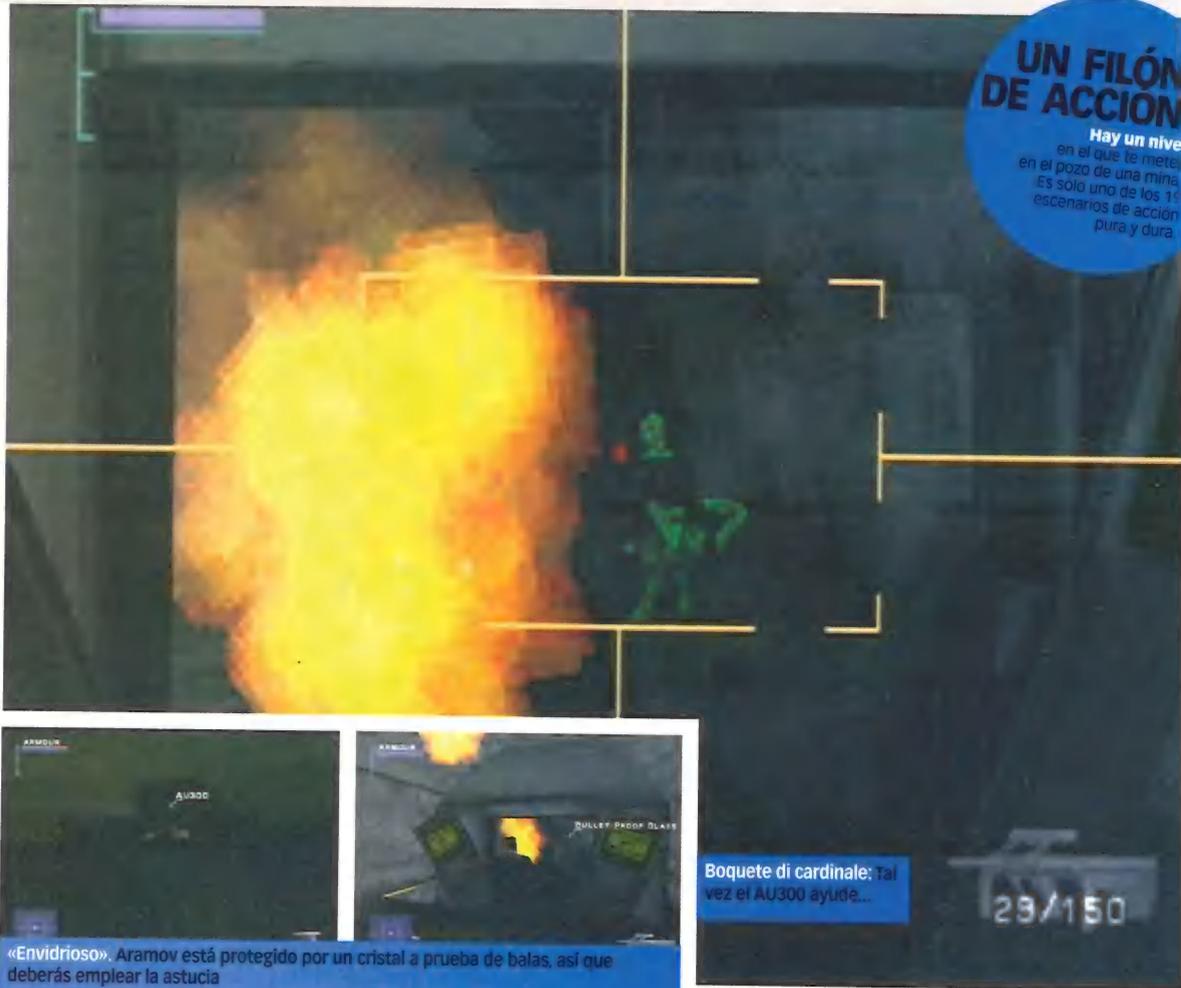
Todos a bordo. Los vagones recorren el subsuelo de Washington mientras los terroristas intentan escapar. Ilusos...



Situación con rehenes. Debes liberar a los inocentes y liquidar a los malos



Ingrato. Todo aquél a quien liberas en el juego te da las gracias, menos este senador antipático



UN FILÓN DE ACCIÓN

Hay un nivel en el que te metes en el pozo de una mina. Es sólo uno de los 10 escenarios de acción pura y dura.



«Envidrioso». Aramov está protegido por un cristal a prueba de balas, así que deberás emplear la astucia



Boquete di cardinale; tal vez el AU300 ayude...

debe recorrer la inexperta agente Teresa, no te conviene desandar tus pasos. Así, también tienes la oportunidad de consultar el mapa, cosa vital.

La tercera regla de oro en *Syphon Filter* es comprobar cada rincón del entorno en busca de cajas de armamento. La salud que te preservan los chalecos antibalas es esencial si quieres sobrevivir a los innumerables tiroteos a los que te enfrentas, y las armas que muchos contienen pueden proporcionar pistas acerca de cómo manejar determinada situación; contener los objetos que debes conseguir; o simplemente facilitarte la labor. Esta vez, la joya de la corona es el AU300 —alias Armee Universal Gewher, que incorpora una mira termográfica y cartuchos propulsados por gas, capaces de atravesar paredes— que Lian se pilla en Kabul. Son muchas las armas que repiten aquí, entre ellas el inolvidable lanzagranadas Bloopier M-79.

Y aparte de la inclusión de diversos minijuegos que aumentan en gran manera la gracia de volver a jugar, apenas ha cambiado nada en el mundo de *Syphon Filter*. El control es idéntico, con personajes capaces de correr, rodar, agacharse, moverse de lado mientras sueltan ráfagas y echar vistazos tras las esquinas. La muy efectiva opción de la vista en primera persona sigue asimismo prácticamente intacta. De hecho, está claro que Eidetic decidió no resolver ninguno de los problemas existentes en lo que respecta al control, donde un uso excesivo de la función de apuntado automático puede muy bien meterte en un apuro en esas ocasiones en las que

tu héroe corre por ahí impotente, con la mira fijada en un enemigo ya eliminado mientras otros vienen a por ti.

La IA de los personajes de la CPU sigue siendo muy simple, y aún puedes eliminar a los blancos sin que sean capaces de apuntarte si te arrimas a una esquina o pared y pasas al modo de primera persona. Dicho esto, si miras tras una esquina estando realmente arrimado (usando L2 y R2 en la perspectiva de primera persona) se arma la de San Quintín, y el simple hecho de que los enemigos sean más puede llegar a ser un problema de peso.

En realidad, uno de los mayores atractivos de *Syphon Filter* siempre ha sido que puede dar la impresión palpable de ser injusto. En otras palabras, puede que salgas mediante un gran esfuerzo de una situación en clara inferioridad numérica, sólo para pifiarla después al no haber llenado tus puntos de vida al máximo, haber elegido el arma equivocada, no haber mirado con cuidado dónde pisabas, o simplemente por haberte dejado llevar hacia un callejón sin salida donde sin duda estirarás la pata. Aunque esto genera el tipo de frustración que acaba pagando tu pobre pad, el tiempo ha demostrado que resulta irresistible para muchos «jugones» que creen fervientemente que así debe ser el combate armado, y en este sentido *Syphon Filter 3* les va como anillo al dedo.

Con todo, *Syphon Filter 3* es un juego potente de los que hacen chorrear adrenalina y te dejan la boca seca; se trata del mejor juego que ha llegado a la

PUEDES...



EMULAR A LAS ESTRELLAS DE ACCIÓN

Una de las cosas más impactantes de *Syphon Filter 2* fue la inclusión de algunas emocionantes situaciones peliculeras en las que eras el prota. Por suerte, *Syphon Filter 3* contiene momentos similares en los que se cambia el ángulo de cámara y tu héroe muestra lo que vale. El primer nivel es un magnífico ejemplo de acción desenfundada. Aquí, Mujari ejecuta un temerario salto para ponerse a salvo siguiendo tus indicaciones.

PlayStation en bastante tiempo, y es de adquisición obligada para cualquiera al que le hagan el mínimo tilín los títulos de acción. Por una vez, un desarrollador ha ideado una historia seductora aderezada con unos personajes verosímiles, unos entornos impresionantes y —por supuesto— situaciones la mar de convincentes. Y si bien algunos de los entusiastas más acérrimos pueden quedarse con ganas de más, es innegable que, una vez que hayas empezado a jugar a *Syphon Filter 3*, no estarás satisfecho hasta haber vaciado cada cargador, esquivado cada bala y concluido cada nivel. ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine

● GRÁFICOS 9
Convincentes, imaginativos, atmosféricos

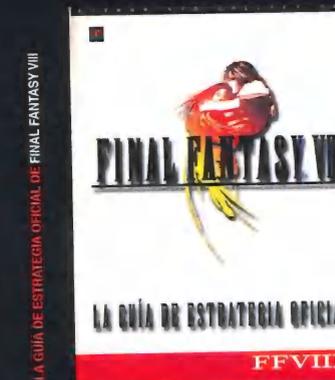
● JUGABILIDAD 9
Dispara a matar

● ADICTIVIDAD 9
Elevado valor de repetición

CONCLUSIÓN
Manda narices, pero esto del contraterrorismo es una diversión (virtual) de primer orden

9

COMPLETA TU COLECCIÓN DE DEMOS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION DE TODA LA HISTORIA



Remite tu pedido indicando claramente
tu nombre y dirección a:

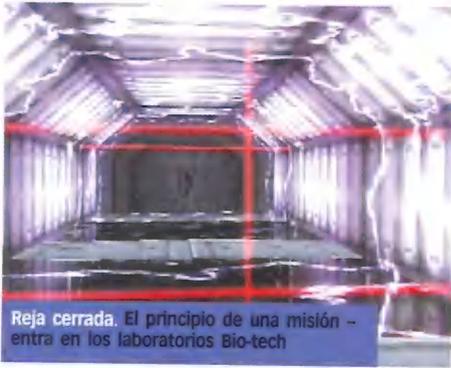
MC EDICIONES S.A. Paseo San Gervasio 16-20 -
08022 BARCELONA

FORMA DE PAGO: Contra reembolso (+400 Ptas. gastos de envío)
Precio de cada ejemplar 975 Pesetas

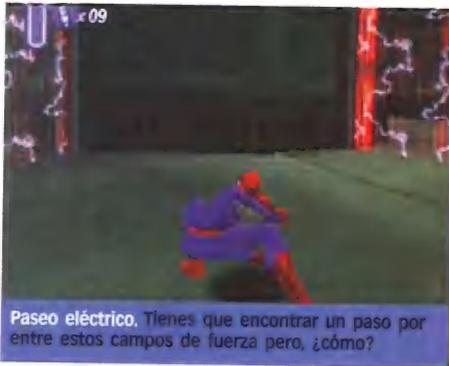


REVIEW

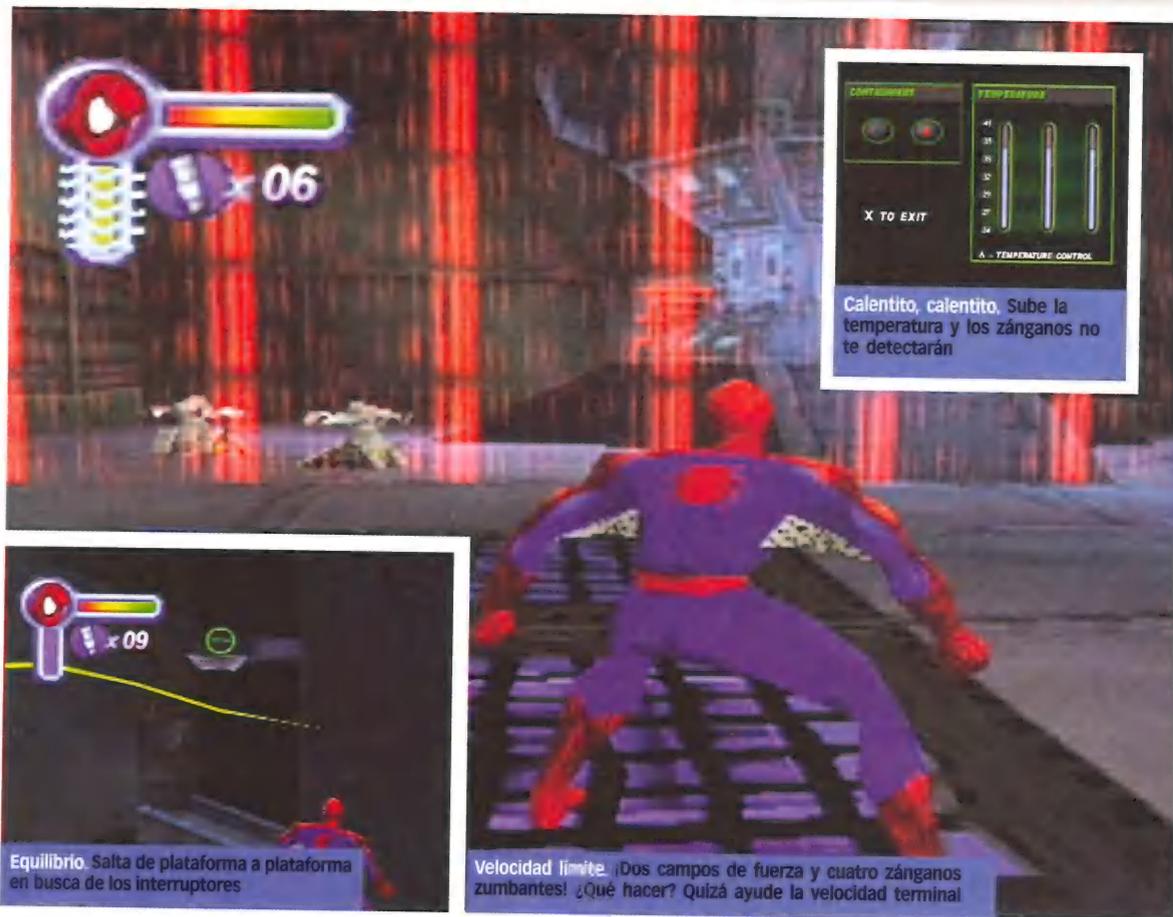
Spider-Man 2



Reja cerrada. El principio de una misión – entra en los laboratorios Bio-tech



Paseo eléctrico. Tienes que encontrar un paso por entre estos campos de fuerza pero, ¿cómo?



Equilibrio. Salta de plataforma a plataforma en busca de los interruptores



Velocidad límite. ¡Dos campos de fuerza y cuatro zánganos zumbantes! ¿Qué hacer? Quizá ayude la velocidad terminal

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

Tan bueno que te subirás por las paredes

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 6.990 (42.01 €)
 DISTRIBUIDOR PROEIN
 DESARROLLADOR VICARIOUS VISIONS
 RESTRICCIÓN DE EDAD +13
 IDIOMA MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO
 JUGADORES UNO

ALTERNATIVAS...

SPIDER-MAN
 (PSMag46, 8/10)
 El clásico *beat 'em up* de plataformas original protagonizado por Spiderman

SHADOWMAN
 N/D
 Chanchullitos vudú en una aventura de cómic infravalorada y más oscura



Saludos arácnidos a todos. Tras meses de espera, ya está aquí la nueva entrega de uno de los juegos más logrados de PlayStation. *Enter Electro*, secuela del abrumadoramente popular *Spider-Man* (PSMag46 8/10), nos ofrece otra exquisita aventura de cómic protagonizada por el superhéroe pegajoso y su lucha contra los elementos más turbios del submundo hampón. Temerarios atracos, retorcidos criminales y sistemas de seguridad de alta tecnología están a tu disposición para que los frustres, aporrees y evites, respectivamente. Aparca tus dudas sobre segundas partes nunca fueron buenas, *Spiderman 2* es tan bueno como el primero.

Por más veces que salve al mundo de las garras de algún chiflado, la policía y el *Daily Bugle* siempre acusan a Spiderman de algún crimen que no ha cometido, mientras que los verdaderos culpables sólo acaban soportando el peso de la justicia gracias a los empeños de la maravilla arácnida. En su caso, ¿tú qué harías?

Echarte a las calles y patearle el culo a algún chungo, eso es lo harías. Esta vez el chungo es un tal Maxwell Dillon, alias Electro, que planea la destrucción de Nueva York, Estados Unidos y, si nadie lo remedia, ¡EL MUNDO ENTERO! Ayudado por algunos compinches sin gusto para vestir, Electro tiene previsto secuestrar al presidente y exigir rescate a la nación con su amenazante dispositivo Juicio Final. Sorpresa, sorpresa, incriminan a Spiderman como

responsable de la oleada de crímenes, de modo que la policía le persigue a él y no a Electro. No aprenderán nunca...

La primera escena de vídeo nos presenta el argumento del juego y da paso al inicio de nuestra aventura, que empieza sobre las azoteas de Nueva York. El primer capítulo consiste en unas carreras por los techos de la ciudad para que te (re)familiarices con tus viejos dedos adhesivos y repartas justicia entre los matones. Para acabar el primer nivel, Shocker y su terremótico ataque te esperan en un almacén repleto de cajas. Allí aprenderás que la fuerza bruta funciona con los esbirros, pero que al llegar a los jefes finales más vale ser astuto. Acabar con Shocker con puñetazos o ataques especiales es una ardua tarea, mientras que disparar a los cajones del almacén y hacerlos caer demuestra ser muchísimo más efectivo. Al igual que en otros retos del juego, puede que para aprender la lección te haga falta tiempo y algún que otro arácnido aplastado.

Spider-Man 2 está lleno de *puzzles* de los de devanarse los sesos, pero no olvides nunca que lo realmente divertido del juego es vacilar por ahí haciendo el tonto con tus superpoderes. El argu-

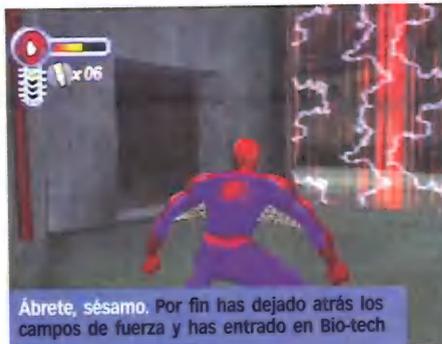


mento se desarrolla a la velocidad del rayo, cada capítulo está dividido en tres fases: fustigar matones, resolver problemas y abofetear jefes finales. Aunque la mayoría de tareas no son demasiado duras, de vez en cuando te plantean un *puzzle* cuya solución no resulta obvia de inmediato y puedes llegar a frustrarte. Pero, ¿qué clase de buen juego no te ofrece unos cuantos rechineos de dientes? Y es que si eres de los que tardaste 40 veces en averiguar cómo rescatar al piloto del avión fugitivo en *Crash Flight*, quizá el fallo esté en tu propia habilidad como jugador. Eso no le pasaría a ninguno de nosotros aquí, en *PSMag*, por supuesto que no, (ejem).

«La primera escena de vídeo nos presenta el argumento del juego y da paso al inicio de nuestra aventura».



Marginado. No cabe duda de que no quieren que entres en los laboratorios



Ábrete, sésamo. Por fin has dejado atrás los campos de fuerza y has entrado en Bio-tech



Espiral descendente. Todavía queda otra tanda de dispositivos de defensa que evitar

Spidey tiene mogollón de habilidades que debes dominar, desde recorrer los niveles a base de chorros de red, hasta aprender las sutilezas del combate cuerpo a cuerpo. Los diferentes niveles requieren con frecuencia cierto sentido táctico. Para cazar a tu enemigo las maniobras sigilosas con ataques especiales desde lejos son mejor que ir a la carga sacudiendo puños y piernas. Una de sus nuevas habilidades te permite lanzar bolas de red de medio alcance, útiles cuando Spidey se las ve con varios esbirros a la vez. A veces tu enemigo será el tiempo, y deberás tirar todas tus nociones de sigilo por la ventana del piso 44. Si ya sabes de lo que hablamos, regocíjate ante la oportunidad de alardear de habilidades arácnidas de nuevo. Si no has jugado al juego



Viejos amigos. Lagarto está encantado de volver a ver a Spidey. Todo son abrazos y palmaditas

original, tienes un problema.

Con la ayuda de algunos ingeniosos dispositivos de seguimiento, Spidey se lanza a la caza de Electro y su banda por la urbe de Nueva York. Aunque gracias a la pasma y a los sicarios, el villano siempre le lleva un paso de ventaja. Pero no importa, porque las pesquisas de la araña te llevan a una visita turística en la que se incluyen el aeropuerto, edificios de oficinas, un almacén ferroviario y un gigantesco laboratorio de investigación de alta tecnología. El gratificante popurri de escenarios anima la historia y te mantiene enganchado al juego desde el principio. Cada nivel te plantea un paquete de problemas diferente a superar.

Una presentación de primera categoría complementa la excelente jugabilidad. Los gráficos del juego están a la altura de los mejores títulos PlayStation y vale la pena volver a ver las secuencias renderizadas que espolean el avance de la historia. Y aunque gráficamente no sea perfecto, las escasas ocasiones en las que parte de Spidey se funde con el escenario sólo molestarán a los tiquismiquis que



La hora del martillo. Otro malo, Martillo, está a sueldo de Electro para dar una paliza a Spidey

Extra, Extra

Igual que en la primera entrega, si eres una buena araña te recompensan con multitud de bonos. He aquí un pequeño repaso a algunos de los artículos disponibles.

UNIFORME DE FANTASÍA



Una vez hayas acabado el juego, en el guardarropa de Spidey encontrarás nuevos uniformes a tu disposición. Descubre cómo conseguirlos todos en la ayuda del juego.

COLECCIÓN DE CÓMICOS



Atención aficionados que estáis por ahí: en el juego hay 32 portadas originales de cómic, que puedes devorar con los ojos en la galería de cómics. Por desgracia, falta el ultrabusado 'Spidey vs Mumford'.

LA COLECCIÓN DE PARKER



Peter Parker, el alter ego de Spiderman, trabaja de fotógrafo para el periódico *Daily Bugle* y, como con las portadas de cómic originales, puedes dar un vistazo a sus fotografías en la galería de fotos.

CREAR TU PROPIA ARAÑA



Otra razón para repetir partida es la posibilidad de crear un Spidey tú mismo. Mezcla y combina los diversos poderes y uniformes (que tendrás que descubrir) y lánzate de nuevo a las calles con tu propia creación mutante.

TRUCOS



De momento, los desarrolladores se están guardando para ellos los códigos de los trucos, pero hemos conseguido descubrir uno de ellos. Introduce VVISIONS en el menú de trucos y conseguirás el truco «¿What if?». Vuelve al juego y te encontrarás con que los escenarios han cambiado ligeramente (foto superior). Más trucos el mes que viene.



REVIEW

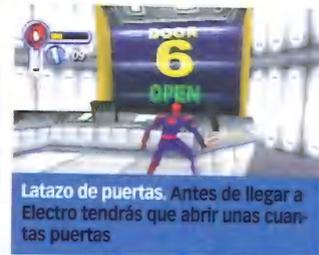
Spider-Man 2: Enter Electro



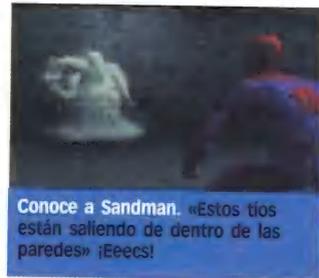
Electro express. Spidey sigue el rastro de Electro y su banda hasta un depósito de trenes de mercancías



Último aviso. «El expreso de malos por vapulear está a punto de efectuar su salida por la vía 7.» Será mejor que corras, colega



Latazo de puertas. Antes de llegar a Electro tendrás que abrir unas cuantas puertas



Conoce a Sandman. «Estos tíos están saliendo de dentro de las paredes» ¡Ehecs!



Sparrings. Los mozos de carga necesitan un par de sopapos para que los trenes salgan puntuales



A la caza del tren. Una novedosa manera de pillar un tren



A lo loco. El truco «¿What if?» en acción



¡Que vengas aquí! Otro malo se cruza en tu camino. Sandman tiene mucho valor pero está «hecho polvo»

meten los calcetines en los zapatos antes de acostarse.

Otro detalle de agradecer es la manera en que la cámara cambia de perspectiva de una misión a otra. La variedad consigue mantener un ritmo frenético y nunca te aburres.

La calidad del sonido es excelente; zumbidos, zurriagazos y sonidos de fondo ayudan a cargar la atmósfera de cómic. Stan Lee, el creador de Spider-Man, aparece de nuevo como narrador de cada capítulo. El mismísimo hombre araña suelta más chascarrillos y chistes malos que un número entero de *PSMag*. Las amenazas y las burlas de los criminales siempre acaban con algún comentario sarcástico. Y una buena patada, por supuesto.

Así pues, ¿podríamos decir que Spiderman es el mejor superhéroe de cómic que hace su aparición en PlayStation?

Seguramente. La lista de héroes que han probado suerte en la gris es largísima, pero ninguno puede compararse al trepamuros. Es oficial, Spidey es el rey. Larga vida a sus balances.

«Si te apasionan los cómics, necesitas este juego. Si te gustan los videojuegos, necesitas este juego».

El universo Marvel es muy luminoso y liviano, así que a veces cuesta tomarse la historia en serio. Los personajes tienen nombres y atuendos tan extraños e informales que les echarían de una convención de payasos. Una vez dicho esto, Spiderman deslumbra como una de las mejores creaciones de cómic de todos los tiempos. Joven o crecido, no podrás evitar sucumbir a sus irresistibles encantos, ya sea por sus vivarachas gracietas o simplemente por el hecho de que es capaz de saltar sin esfuerzo de un rascacielos a otro, soltar materias viscosas y adhesivas por sus poros y aporrear villanos. Por eso Spiderman es tan fácilmente trasladable a un videojuego. Como acostumbra los superhéroes, Spidey lo tiene todo, incluida una supermodelo por compañera.

Si te apasionan los cómics, necesitas este juego. Si te gustan los videojuegos, necesitas este juego. El argumento es irresistible, la jugabilidad le va a la zaga y apenas encuentras un momento insulso.

TU PUEDES...



● VISITAR A TUS AMIGOS

Como si no hubiésemos tenido suficiente acción arácnida para un solo número, nuestro amigo lanzatarañas vuelve a hacer acto de presencia en otro juego inspirado en el universo Marvel, *X-Men: Mutant Academy 2*. Spiderman es un personaje extra en el segundo *beat 'em up* de *X-Men*, y puedes estar seguro de que guardará bastantes más que unos pocos movimientos devastadores en la manga.

Neversoft convirtió el motor de *Tony Hawk's Pro Skater 2* para el primer juego, dotándolo de una agilidad y una fluidez dignas de las piruetas de Tony en una *half-pipe* vertical. *Vicarious Visions* ha recogido el testigo de Spidey para hacerse cargo de la segunda entrega y nos ofrece un juego tan divertido como su predecesor. Deberías dedicar algo de tu tiempo a hacer que tu vecindario sea un lugar más agradable y seguro donde vivir. Déjate caer por tu tienda y hazte con una copia de *Spider-Man 2*. Satisfacción garantizada. ●

VEREDICTO

PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 9
Un placer de cómic

● JUGABILIDAD 9
Lo mejor es ser Spidey

● ADICTIVIDAD 8
Repetirás más que con el primero

CONCLUSIÓN
Continúa allí donde lo dejó el primer juego, un título realmente fantástico



OTRA VEZ

Tiempos de reciclaje
Tendrás que luchar contra el mismo jefe final más de una vez. Sandman se pone un poco «empalagoso» en el segundo encuentro





ONE PIECE MANSION

Quien tiene un vecino,
tiene un tesoro

DATOS



DISPONIBLE SÍ
PRECIO 3.990 (23,98€)
DISTRIBUIDOR CAPCOM
DESARROLLADOR CAPCOM
RESTRICCIÓN DE EDAD NO
IDIOMA MANUAL EN CASTELLANO
JUGADORES UNO

ALTERNATIVAS

VIB RIBBON
PSMag. 44 7/10
Pánico siguiendo la acción del ritmo

SUPER PUZZLE FIGHTER TURBO 2
PSMag. 7 9/10
Ryu y Ken solucionan sus problemas con más puzzles y menos violencia



Se recoge lo que se siembra, y con cada copia de FIFA dejamos un legado en cuanto a software para el futuro. Si tú lo compras, crean otro, y si ya está creado, lo clonarán hasta que lo vuelvas a comprar. A veces, llega algo distinto y los jugones tienen una oportunidad de romper con la rutina. Un vistazo a las cifras de ventas revelan que la desinformada mayoría ni se molesta.

One Piece Mansion es uno de esos juegos diferentes. Es un título de puzzles en el que te encargas de un bloque de apartamentos. Los inquilinos entran y salen sin cesar, y tu trabajo consiste en colocarlos en una habitación en la que sean felices. Nada difícil, sólo que algunos personajes son mejores vecinos que otros, cosa que se ilustra mediante las flechas positivas y negativas que salen de cada estancia. El luchador de sumo, por ejemplo, envía energía negativa a izquierda y derecha, porque carga como un buey

Bloqueo mental. Si ves una flecha roja dentro, es mejor apartar a la gente de ahí.



PUNTOS A FAVOR

Muro de lamentaciones
Deberías colocar el máximo posible de flechas rojas cerca de las paredes exteriores. Así maximizarás las vibraciones positivas de tu edificio

Manta de seguridad. Cuando no juegas a segurata, puedes trasladar a los vecinos molestos

«Fracasarás a menudo, pero volverás a intentarlo y hacer feliz a la gente»

poseído por la sala. Los tortolitos mandan energía positiva hacia arriba, dado que sus besitos envían corazones al techo. ¿Se entiende? Bien.

Así, la clave estriba en el equilibrio, y en disponer a los arrendatarios de forma que estén rodeados por más vecinos positivos que negativos. El pánico se produce cuando llegan okupas. Rezuman mala energía, y tendrás que convencerlos para que se vayan lo antes posible, lo cual conlleva invertir la estrategia y rodearlos de cuantos más negativos mejor. A veces abandonan sus cuartos y se ponen a deambular por el edificio, y entonces te toca perseguirlos para devolverlos a sus pisos ocupados, donde se enfadan más y más hasta explotar. ¿Se sigue entendiendo? Mejor aún.

Al principio el control es confuso, pero no tarda en volverse intuitivo, y, aunque son demasiado pocos los niveles del modo historia, la verdad es que no importa. El auténtico desafío está en el modo interminable: es un juego de puzzle, y, al igual que *Tetris* y *Puyo Puyo*, la mayor gracia se deriva de intentar superar tu propia puntuación. Para ello hace falta la habilidad de pensar con rapidez y actuar bajo presión. Fracasarás a menudo, pero querrás volver a intentarlo, querrás

remodelar el asunto, querrás hacer feliz a la gente, y cuando cae tu récord o finalizas otro nivel, ahí está tu recompensa. Y en eso destaca *One Piece Mansion*: en hacerte pensar de otra forma. Si vas a comprarlo, también tendrás que aprender a pensar de otra forma. ●

VEREDICTO

EDICIÓN ESPECIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine

- GRÁFICOS 8
Lo mejor son los detalles
- JUGABILIDAD 7
Adictivo, pero un tanto frustrante
- ADICTIVIDAD 6
La historia termina demasiado pronto

CONCLUSIÓN

No es perfecto, pero sí divertido, y obligado para cualquier entusiasta de los puzzles

7
10



REVIEW

¡Ven a la fiesta Con Winnie The Pooh



Dificultades. Podrás regular la dificultad y las condiciones climatológicas, como el viento, la nieve o... ¡las abejas!



¡VEN A LA FIESTA! CON WINNIE THE POOH

Pooh se cuele en PSone más meloso que nunca

DATOS



DISPONIBLE SÍ

PRECIO 4.990 (26,99 €)

DISTRIBUIDOR SONY

DESARROLLADOR DISNEY INTERACTIVE

RESTRICCIÓN DE EDAD NO

IDIOMA CASTELLANO

JUGADORES DE UNO A CUATRO

ALTERNATIVAS

CRASH BASH

(PSMag48, 8/10)

Menos infantil, con más minijuegos, más «para mayores».

RAYMAN REVOLUTION

(PSMag45, 8/10)

Para un jugador, pero igualmente adorado por los peques.



Ya tenemos en nuestro poder el CD final de *Winnie the Pooh*. Ya, posiblemente preferirías que hubiese llegado a la redacción de PSMag un MGS2 recién salido del

horno para que te contáramos jugosos datos nuevos. Nosotros también, para qué nos vamos a engañar. Pero mientras esperas a Snake (o si eres de los que prefiere un buen tarro de miel a una pistola con silenciador), puedes contemplar las andanzas de Winnie y compañía.

Ahora que tenemos el juego final y hemos podido disfrutar de todas sus secuencias de vídeo, nos vemos en la obligación de rectificar ante nuestro querido público infantil: Gopher, a quien acusamos el mes pasado de robo, no es un vulgar ladrón. Él no quería robar el mapa, pero se le pegó en la cabeza por culpa de un poco de miel... Si conoces a estos personajes, ya sabrás de quién fue la culpa. Dichoso tigre torpón... El caso es que, asustadísimo, ¡Gopher ha huido por el bosque, perseguido por un enjambre de abejas! Pooh o el personaje que escojas deberá seguirle para quitarle el mapa de la cabeza. Sin

embargo, cuando lo hagas no se habrá acabado la aventura: un elefante tontorrón comenzará a perseguirte y... No. No te vamos a contar nada más, que entonces le quitaríamos la gracia. Pero te adelantamos que lo divertido es todo lo que pasa después.

Winnie The Pooh está dirigido exclusivamente a un mercado muy joven. El juego se compone de minijuegos no demasiado complicados: recoger frutas, pequeñas carreras, poner cajas sorpresa en puntos determinados de algunos escenarios... En el modo Aventura la dificultad va aumentando progresivamente en todas las pruebas, pero nunca llegan a

resultar demasiado complicadas. Además, el control es muy sencillo, ya que todos los minijuegos se controlan simplemente con la cruceta direccional y el botón X, aunque puedes usar el *stick* analógico si lo prefieres. Algunos de los retos sí que requieren cierta destreza, reflejos o paciencia, pero podrás con ellos. Seguro.

Una de las cosas que nos preguntábamos el mes pasado era si el juego final estaría traducido al castellano o permanecería en inglés, porque el idioma podría haber sido un serio problema para los peques (y los no tan peques). La buena noticia es que sí: tanto las voces como los textos en pantalla han sido traducidos. Y la mala noticia es que... ¡no hay mala noticia! ¿No te lo crees? Bueeeno, sí que hay una cosilla a tener en cuenta, sí. Y es que el punto fuerte del juego es la posibilidad de jugar con MultiTap, en el modo para cuatro jugadores (ese aparato que tantos problemas te evitará si un día tienes la casa llena de sobrinos aburridos). La cuestión es que, sin Multi-Tap, *Winnie the Pooh* sabe a poco. Jugar contra los personajes controlados por la CPU no es tan divertido, como sucedía con *Crash Bash*. ¿Eso no te parece un problema? ¿Y tu edad ronda los seis años? ¡Entonces éste es tu juego, no lo dudes! ●

«Está dirigido exclusivamente a un mercado muy joven»



¡A LUCHAR!

Tres mejor que uno. En todos los minijuegos competirás contra tres amigos, tanto si son humanos (con MultiTap) como si están controlados por la CPU. O dos humanos contra dos personajes dirigidos por la consola, como prefieras. El caso es pasarlo bien.

No siempre es igual. Las pruebas se van complicando poco a poco

VEREDICTO

PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 7

Gráficos regulares, animación decente

● JUGABILIDAD 7

Cruceta y X. Sencillo, ¿no?

● ADICTIVIDAD 6

Pues depende de tu edad...

CONCLUSIÓN

Sencillo, variado y divertido. Demasiado infantil para la mayoría, pero ideal para peques.

7

CORRE

PIENSA

DISPARA



HALF-LIFE

AHORA PARA PLAYSTATION®2

GANADOR DE MÁS DE 50 PREMIOS AL "MEJOR JUEGO PARA PC DEL AÑO"



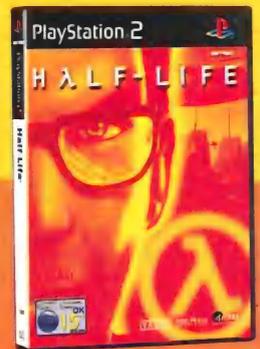
PERSONAJES Y TEXTURAS MEJORADOS



DECAY. UN MODO COOPERATIVO TOTALMENTE NUEVO



RETA A TUS AMIGOS CON EL MODO CARA A CARA



A LA VENTA
NOVIEMBRE 2001



PlayStation 2



Half-Life © 2001 Valve, L.L.C. Todos los derechos reservados. Valve, el logo de Valve, el logo Lambda y Half-Life son marcas comerciales y/o registradas de Valve, L.L.C. Gearbox y el logo de Gearbox son marcas comerciales de Gearbox Software, L.L.C. Sierra y el logo "S" son marcas comerciales de Sierra On-Line, Inc. "P", "PlayStation" y el logo de "PS Family" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos dueños.



NBA LIVE 2002

NBA Live machaca una vez más en PSOne.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **7.990 (48,02 €)**
DISTRIBUIDOR
ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR
EA SPORTS
RESTRICCIÓN
DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES
DE UNO A DOS

ALTERNATIVAS

NBA LIVE 2001
(PSMag50, 8/10)
La entrega anterior, que a su vez, era igual que la anterior, que a su vez...

NBA SHOWTIME
(PSMag39, 7/10)
Como todo lo de Midway: muy divertido, poco profundo.



Aunque más bien habría que decir que *NBA Live* se marca un triple, ya que aparecerá en PSOne, PS2 y X-Box. No obstante, por ahora ésta es la única versión que hemos visto,

la nueva entrega de la ya mítica serie de EA en PSOne, lista para servir de cara a la Navidad. En esto del baloncesto virtual, nadie ha podido competir con EA Sports salvo ellos mismos, con anteriores entregas de *NBA Live* o con su reciente *NBA Street* en PS2. Aunque lo cierto es que en cuestiones de «NBA pura y dura», EA nunca ha tenido rivales. El baloncesto no es uno de los géneros más explotados en PlayStation, vaya. *NBA Hoopz* ha roto moldes en PS2, y *NBA Showtime* y *NBA Jam* estuvieron bien en los primeros meses de vida de la gris; pero en cuestión de simulación, parece que EA todavía lleva ventaja.

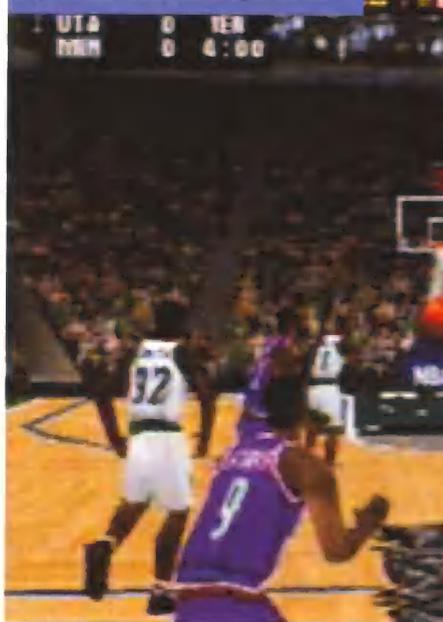
Quizás sea por eso que, como con la serie *FIFA*, EA Sports se limite cada año a actualizar el título. Año tras año, aparece un *NBA Live* calcado a los anteriores, con más pases, nombres y equipos actualizados, algún que otro retoque gráfico... pero el mismo juego. Este año, sin embargo, la cosa cambia. ¡Hay novedades! La más interesante, sin lugar a dudas, es la inclusión del rey del basket, Michael Jordan. Por si no te has enterado, Mr. Jordan ha vuelto a las canchas después de tres años de inactividad, aunque en esta ocasión vaya a ponerse la camiseta de los Washington Wizards en lugar de fichar por sus viejos amigos, los Chicago Bulls. Así pues, en *NBA Live 2002* podrás jugar con Michael Jordan de nuevo, como en los primeros juegos de la serie. Eso sí: primero, tendrás que desbloquearlo, porque Jordan es uno de los jugadores secretos. Hasta entonces deberás confor-

«La novedad interesante es la inclusión del rey del basket, Michael Jordan»



Pruebas de habilidad. Continúan siendo muy divertidas, no te las pierdas.

Motor gráfico. La animación de los deportistas es más realista que nunca.



marte con tipos casi igual de geniales pero algo menos famosos, como Steve Francis, la estrella de los Houston Rockets que EA ha elegido en esta ocasión para la portada del juego.

¿Pero aparte de los señores Jordan y Francis hay novedades? ¡Sí, sí, las hay! EA Sports ha confirmado públicamente que el motor gráfico de *NBA Live 2002* ha sido reprogramado desde cero, para solucionar los problemillas gráficos y de programación de *NBA Live 2001*. El resultado es realmente parecido a lo que vimos en el juego del año pasado, pero sí que se advierten mejoras en la animación de los jugadores, las texturas y el nivel de detalle de los estadios. El público continúa siendo algo «pixeloso», hasta casi hacer daño a los ojos en ciertos planos de cámara durante las repeticiones, pero el resto de elementos tienen mejor aspecto que nunca. Los jugadores se mueven mejor, tienen sus caras correspondientes —y reconocibles, si sabes algo de baloncesto— y se corresponden con sus auténticas complejiones y estaturas. También permanecen los mismos modos de juego de siempre —Exhibición, Playoffs— y las habituales pruebas de habilidad, en las que deberás puntuar para desbloquear personajes secretos o incluso estilos de peinado.

De hecho, lo que falla en *NBA Live 2002* no son los gráficos, mejorados; ni la animación, más realista; ni siquiera el sonido, con comentarios en castellano muy adecuados. Lo que no está a la altura del resto, como de costumbre, es el control. ¡No es muy intuitivo que digamos! Necesitarás mucha dedicación y costumbre para hacerte con él y manejar a los miembros de tu equipo como te gustaría. Ningún botón cuenta con las funciones a las que estás acos-



Enfrentamientos callejeros. ¿Un mano a mano contra Jordan, cuando consigas desbloquearlo?



tumbrado de otros juegos de baloncesto o de fútbol, y tendrás la sensación de que «los botones están cambiados» durante muchísimos partidos antes de mover a tus chicos en la pantalla con cierta soltura. ¿Será que nos hemos acostumbrado a la jugabilidad cómoda y frenética de *NBA Street* y *NBA Hoopz*? A lo mejor es culpa nuestra... ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA
PlayStation
Magazine

● **GRÁFICOS 8**
Un motor totalmente reconstruido

● **JUGABILIDAD 7**
Genial para dos jugadores

● **ADICTIVIDAD 7**
No te enamorará para siempre...

CONCLUSIÓN
Ha mejorado gráficamente respecto al anterior, pero el control no es lo suficientemente intuitivo.





Armas a mares. Hay casi tantas como alienígenas



Immigrantes ilegales. Los MIB tienen una severa política



MEN IN BLACK THE SERIES: CRASHDOWN

Hartos de tanta crítica, los «árbitros» se tiran a las armas.



DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 5.990 (35,99€)
 DISTRIBUIDOR INFOGRAMES
 DESARROLLADOR RUNECRAFT
 RESTRICCIÓN DE EDAD NO
 IDIOMA CASTELLANO
 JUGADORES UNO

ALTERNATIVAS

MEDAL OF HONOR
 (PSMag37, 10/10)
 Un shooter de la segunda guerra mundial atmosférico y de bella factura

QUAKE II
 (PSMag35, 8/10)
 El papá de los juegos de tiros en primera persona y las matanzas multijugador garantiza una jugabilidad inmortal



Como premisa para un shooter en primera persona, *Men In Black* no está nada mal. Tanto el exitazo cinematográfico como la serie de dibujos animados (en la que se basa

este juego) están repletos de todo tipo de formas de vida de ojos saltones que no sólo luchan entre sí, sino también con los agentes de la última y ultramoderna línea de defensa contra la peor escoria del universo. Eso por no hablar del potencial de diversión que se puede generar con un arsenal basado en tecnología ilegal y experimental de procedencia alienígena.

Pero ¿funciona en la práctica? En general, sí. Con sus misiones de objetivos múltiples y una acción que sigue un argumento (basado, en términos generales, en los episodios 'Syndrome' de la popular

serie de dibujos), *Crashdown* tiene más de juego de tiros en primera persona a lo *Medal Of Honor* que de desenfundado festival gore en plan *Quake II*.

Las misiones son imaginativas y logran sacar bastante variedad a lo que es en esencia una excusa de 26 misiones para convertir extraterrestres en charcos de gelatina mediante mogollón de armas a cuál más apetecible. Lo que empieza como una rutinaria misión de redada en la atracción de la casa encantada de Coney Island no tarda en escaparse de las

«Una excusa de 26 misiones para convertir aliens en gelatina»

manos. Para cuando llegue la última misión, los agentes Jay y Kay se habrán turnado para perseguir a un crustáceo homicida por el metro, infiltrarse con sigilo en un escondite para tomar fotos de reconocimiento del jefe de una mafia alienígena, y para ser miniaturizados con el fin de aplastar los malvados planes de un raza de minúsculos y depravados Fmecks.

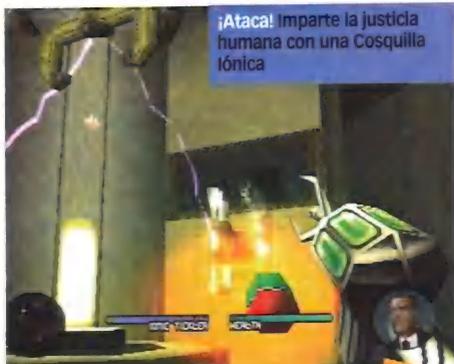
La IA de los extraterrestres es gratamente variada y existen suficientes especies distintas como para mantener tu interés. El ingenioso arsenal es asimismo generoso, con artefactos tales como la Cosquilla iónica y la muy bien denominada Amarga Verdad. Los puzzles son un punto débil, pero bueno, con su política de no mostrar visceras (sólo explosiones de pringue) y su herencia de la serie animada, tal vez *Crashdown* esté dirigido al público más joven.

¿Que por qué sólo «tal vez»? Pues sencillamente porque, pese a sus elementos más cucos, resulta un shooter en primera persona muy divertido que da la sensación de querer ser más duro y sombrío. ¿Será algo a rectificar en una secuela, quizá? Sin duda, *MIB* ofrece aún mucho por explorar. ●

TOMA NOTA

Mantén las distancias. Sólo porque tú puedas ver a un alienígena no quiere decir que ellos puedan verte a ti. Usa el sigilo y podrás acabar con gran parte de los contrincantes sin que lleguen a enterarse siquiera de que te encuen tras en el mismo código postal, y no digamos ya detrás de ellos.

¡Ataca! Imparte la justicia humana con una Cosquilla iónica



VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 7
 Veloces, pero carentes de detalle

● JUGABILIDAD 7
 Buen intento de dar variedad a las misiones

● ADICTIVIDAD 6
 Necesita un modo para dos jugadores

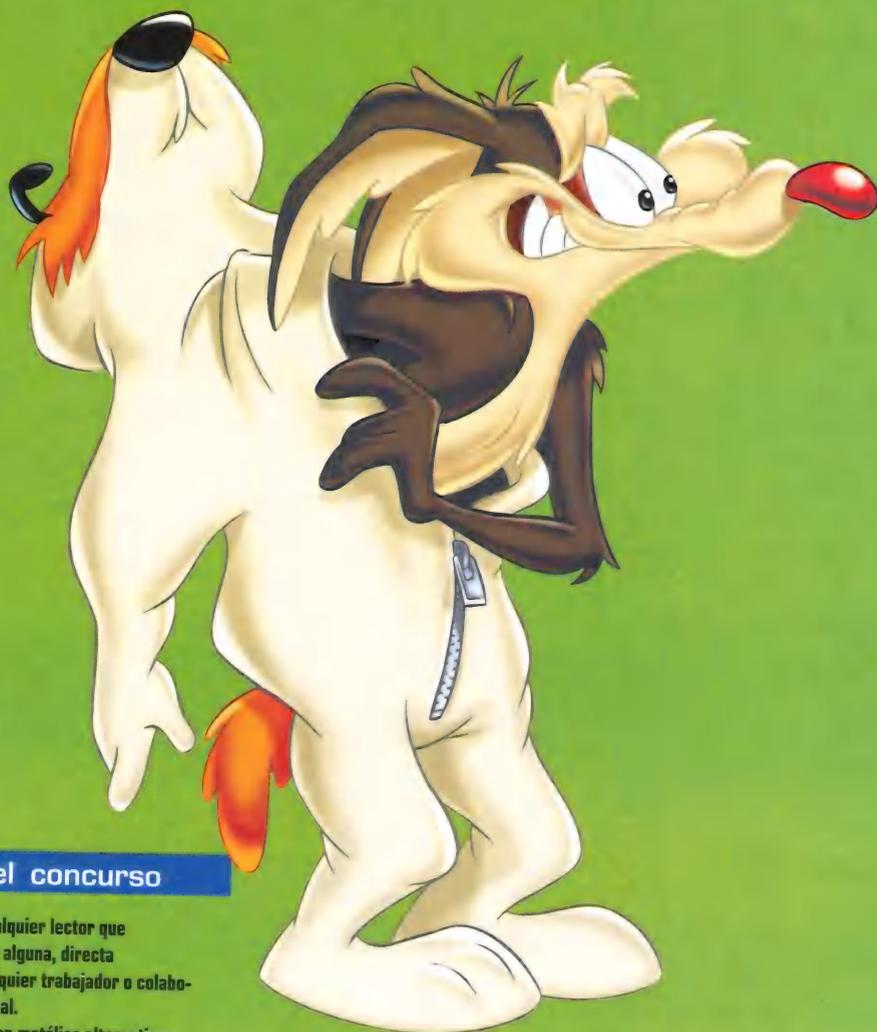
CONCLUSIÓN
 Interesante, pero sin ese atractivo indeterminado de *MOH*, su evidente modelo a imitar

7/10

CONCURSO

Looney Tunes: Perro & Lobo

Looney Tunes: Perro & Lobo



La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO Perro & Lobo
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta:

Nombre:

Domicilio:

Población:

Código postal:

País:

Teléfono:

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿Cómo se llama el lobo?

- 1.- Sam
- 2.- Ralf
- 3.- Pat

El premio

Infogrames y PlayStation Magazine sortearán 15 juegos de Perro & Lobo entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.

CONCURSO

Looney Tunes: Perro & Lobo

Un perro pastor, un rebaño de dulces y aleladas ovejitas y un lobo desastroso y hambriento son los ejes de este entretenido, divertido y original juego. Combina puzzles, aventura y comedia a raudales, fue portada del número 54 de *PSMag*.
Agarra tenedor y cuchillo, afílate bien los dientes y pégame un buen mordisco. Te enganchará.



LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros © 2001





El Gran Bazar

Juegos de ayer a precios de ganga

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN

DATOS

PRECIO 3.990 (23,98€)

DISTRIBUIDOR SONY



Los juegos de plataformas bonitos, inteligentes y absolutamente encantadores escasean cada vez más, pero *Spyro 3* reúne todas esas características y muchas más: cuenta con suficiente variedad como para dejar por los suelos cualquier sala de juegos que se precie. Además del dragón violeta cuentas con otros cuatro personajes, todos y cada uno de los cuales tienen habilidades especiales que transforman sutilmente la jugabilidad. También hay un sinfín de mini-



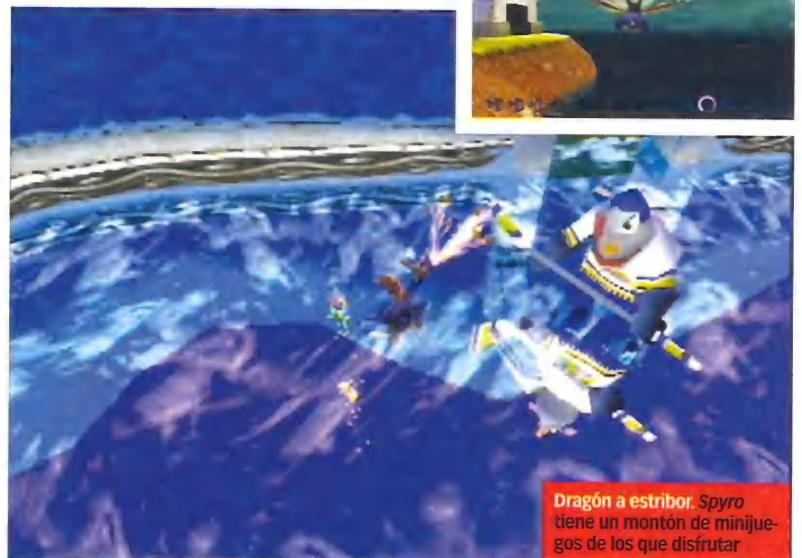
juegos que te permitirán practicar *skateboard*, natación, patinaje y conducción de lanchas motoras. Todos están perfectamente integrados en las misiones principales, lo que convierte esta historia con regusto a cuento de hadas en una agradable experiencia sin cortes, ni interrupciones. Si lo que buscas es un plataformas clásicos, quedas avisado: no encontrarás nada supere a este chollo.. ●

VEREDICTO

PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Uno de los mejores del mercado, y ahora mucho más apetecible gracias a los recortes en el precio

8



Dragón a estribor. *Spyro* tiene un montón de minijuegos de los que disfrutar

EL LIBRO DE LA SELVA

DATOS

PRECIO 3.990 (23,98€)

DISTRIBUIDOR SONY



Puede que a simple vista no te corra las ganas de jugar, pero pruébalo en casa con una alfombra de baile y un montón de colegas y tendrás asegurado un rato de diversión y risas tontas. Moverte al ritmo de las canciones de Disney puede sonar a una especie de tortura en forma de clase de aeróbico, pero en realidad es un ejercicio ridículo y



Menea el esqueleto. Fíjate en el movimiento de caderas del nene

la diversión es más bien fugaz.

Sin embargo, si no dispones de alfombra de baile o amigos de los que echar mano, *El libro de la selva* se convierte en un juego del rollo *Parappa* al que no tardarás en resistirte con excusas tan patilleras como «Lo siento, Baloo, pero tengo que irme corriendo al poblado de los hombres». ●

VEREDICTO

PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
No se puede decir que la cosa dé mucho de sí

7

N-GEN RACING

DATOS

PRECIO 2.695 (16,20€)

DISTRIBUIDOR INFOGRAMES



Las carreras de cazas a reacción son de lo más divertidas. Van tan rápido los condenados... Y *N-Gen Racing* se las ingenia perfectamente para empapar del más puro realismo propio de un simulador de vuelo a 400 km/h a este frenético juego de carreras. El juego, que es rabiosamente rápido y que incluye un modo al estilo de *Gran Turismo* que te permite comprar y mejorar un variado surtido de cazas a reacción reales (además de un modo para dos jugadores más que decente), es un producto muy logrado, por no mencionar el hecho de que el arsenal de cohetes, cañones y misiles consiguen que las carreras ya tensas de por sí resulten mucho más emocionantes. Pero ten cuidado: no te

vayas a creer que pilotar estos cazas es tarea fácil, porque vas a sudar tinta para conseguir alzarte con la victoria ante los señores del aire. No obstante, los que tengan tiempo y paciencia para perseverar le sacarán mucho jugo. Y encima, con unos gráficos increíbles y una banda sonora para caerse de culo. ●

VEREDICTO

PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Imaginate un *Wipeout* sólo con cazas. Divertido y un desafío con todas las de la ley

8



Échale cajones. Una fiesta saltarina con muchas cajas de por medio

CRASH BASH

DATOS PRECIO 3.990 (23.98€) DISTRIBUIDOR SONY

➔ Transplantar a Crash y sus cohortes a este cóctel de mini-juegos fue una idea de lo más acertada y el resultado de este esfuerzo infravalorado es uno de los mejores juegos en grupo del panorama. Los minijuegos en sí son bastante sencillos: la diversión reside en machacar a tus colegas (no hay nada comparable a sacar a tus colegas a empujones de una plataforma helada a lomos de un oso polar).

En otros juegos tendrás que lanzar bombas a diestro y siniestro, librar batallas de tanques en laberintos, botar a mandos de zancos con muelles y vértelas a cuatro bandas en Pong.

Destila un equilibrio perfecto y a los jugadores ocasionales les resultará fácil pillarle el tranquilo, aunque a los más curtidos también les picará el gusanillo. No obstante, la cosa termina siendo algo repetitiva: indudablemente, de donde sacarás más partido será del Pong. ●

VEREDICTO

PlayStation Magazine

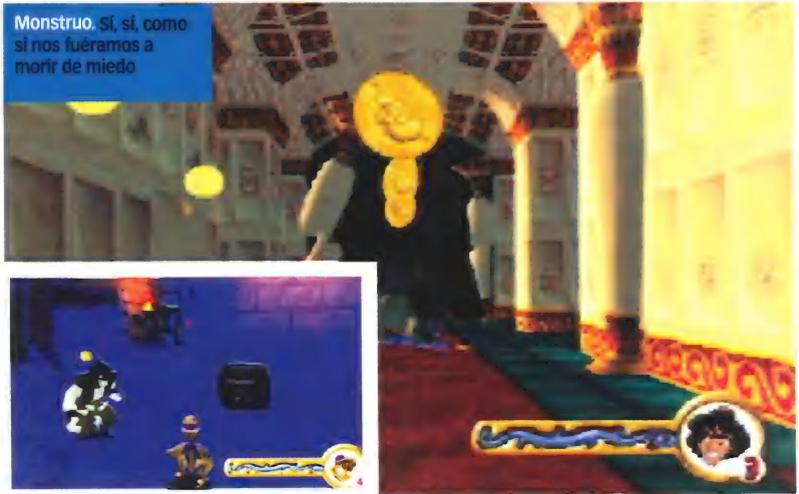
CONCLUSIÓN

Entretenido pero no lo bastante variado como para hacerte repetir incesantemente

7



Primera vuelta. Tendrás que correr en círculos un ratito



Monstruo. Sí, sí, como si nos fuéramos a morir de miedo



ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA

DATOS PRECIO 3.990 (23.98€) DISTRIBUIDOR SONY

➔ Disney saquea su catálogo clásico de nuevo: ha elegido uno de sus mejores títulos para convertirlo en un juego de plataformas en 3D rápido y muy logrado que además captura las bromas de los dibujos animados de la película más que bien.

Aladdin: la venganza de Nasira va destinado básicamente a los más jóvenes, y puede ser poco estimulante u original, pero resulta entretenido (un rato como mucho). Los juegos adicionales a los que se accede al terminar el nivel o los paseos en alfombra mágica a

toda pastilla aliñan un poco el panorama, pero resulta un tanto sosa para los jugadores algo más maduros. Para críos, vaya ●

VEREDICTO

PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN

Un juego para niños variado, pero con poco gancho para los jugadores más creditos

6

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION

DATOS PRECIO 2.990 (17,97 €) DISTRIBUIDOR TAKE 2

➔ A primera vista, *Martian Gothic* tiene pinta de ser otro de los interminables clones de *Resident Evil*, pero lo único que puede decirse de él es que es un insulto a los clones. No es que tenga algunos toques ordinarios o banales, sino que es malo en todos los aspectos imaginables. La jugabilidad gira entorno a una interminable serie de puzzles tediosos del estilo «llave / puerta» en los que encima tienes que vértelas con un sistema de control completamente desastroso. Los fondos dan la talla, pero los personajes son simples, al igual que el resto de este aburrido juego. Cuando salió se podía considerar una barajita aburrida. No obstante, a estas alturas la entrega se queda con el «aburrida» a secas ●

VEREDICTO



PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN

Un pobre y aburrido clon de RE con una jugabilidad de pena

2

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

DATOS PRECIO 2.490 (14,97 €) DISTRIBUIDOR PROEIN

➔ Aunque no sea un deporte que mueva masas como la Fórmula 1, el motocross es un espectáculo para tus ojos. *Championship Motocross* es una maravilla, mucho mejor que la mayoría de simuladores de motos que hay en el mercado. Dispone de 12 circuitos, cuatro campeonatos y un modo para dos jugadores, entre otras características, que harán salpicar tus aburridas tardes de domingo de barro y diversión a raudales. El control es suave, la dificultad elevada (como corren los condenados motoristas controlados por la CPU) y los gráficos fantásticos, aunque les falte un poco de detalle. En general, CM es un juego magnífico que no se ve afectado por el paso del tiempo, aunque le falte esa chispa o ese toque de genialidad. ●

VEREDICTO



PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN

Magnífico y uno de los mejores juegos de motos para la PS

7

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

DATOS PRECIO 2.490 (14,97 €) DISTRIBUIDOR INFOGRAMES

➔ ¿Simuladores de vuelo? Demasiado aburridos... ¿Shoot 'em ups? Demasiado superficiales... La solución es fácil: combinalos y obtendrás una explosión de alucine que no te pedirá que te rompas mucho los cuernos. *Eagle One* consigue fusionar con éxito ambos géneros para ofrecer una emocionante dosis de acción de campaña con combates aéreos incluidos. Hay mucha niebla para reducir el *pop-up*, con lo cual se consigue mantener un ritmo decente, y aparte de eso, no hay otros fallos destacables. Incluso cuenta con un modo para dos jugadores en que tendrás que enfrentarte tanto a combates aéreos como a colectivas. ●

VEREDICTO



PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN

Acción y con un toque arcade en el que las misiones escasean

4



WIPEOUT FUSION

CUÁNDO DICIEMBRE QUIÉN SONY DÓNDE WWW.SONY.COM

PREVIEW Velocidad de vértigo, circuitos imposibles y 128 bits para darle cancha



Uno de los juegos más esperados en PS2 ha sido siempre, incluso desde antes de existir la consola, el primer *WipeOut* que funcionara con nada menos que 128 bits de potencia. Las razones para justificar esa impaciencia son fáciles de adivinar: si *WipeOut*, y especialmente *WipeOut 2097*, exprimieron la PSone con mejores gráficos, más velocidad y más suavidad que ningún otro juego en la gris, ¿qué podría hacer un juego así en PS2?

Sin embargo, tampoco les falta razón a quienes opinan que la serie tocó techo con *WipeOut 2097*. La tercera parte, después, era todavía más «bonita», pero no ofrecía una experiencia tan pura ni tan equilibrada. *WipeOut* era algo así como «un *WipeOut* para todos los públicos», más fácil de asimilar que sus antecesores, pero algo menos emocionante. Studio Liverpool simplificó un poco el control, redujo la IA de las naves enemigas, diseñó circuitos con mejor visibilidad y mayor libertad de movimiento... Vaya,

que los puristas de la serie estaban encantados de ver una tercera parte, pero también se sintieron algo «traicionados» por su bajo nivel de dificultad.

Con semejante trayectoria, *WipeOut Fusion* tenía un amplio abanico de posibilidades: regresar a los orígenes puros del primer *WipeOut*, evolucionar en cuanto a diseño y pureza de control como el segundo juego, simplificarse como el tercero... Pero ¿qué ha hecho al final? ¡Ha hecho algo muy raro: cambiar!

No sabríamos decir si *WipeOut Fusion* es más fácil o más difícil que alguno de sus antecesores, en realidad. Es más... las dos cosas a la vez. Muy diferente. Studio Liverpool ha aumentado la importancia de las batallas, las armas, las trampas, los adversarios y el uso de los turbos; pero al mismo tiempo, aquí se ha prestado menos atención al diseño exigente de los circuitos. Las pistas son más anchas que nunca, con atajos e incluso áreas abiertas de vez en cuando en las que hacer casi lo que te dé la gana. Las colisiones contra las paredes laterales resultan casi imposi-

«WipeOut se decanta por el espíritu combativo y frenético de la serie F-Zero de Nintendo»



BOXES Esta es la pista que define la zona de boxes ahora. Rarita, ¿eh?



¡Velocidad! Con cualquiera de las cuatro cámaras del juego, la sensación de velocidad es espeluznante.



Enemigos. Son tantos y tan malvados, que a veces te parecerá estar jugando a un *F-Zero* para PS2.



¡Cybermarcha!

Turbos
Como en toda la serie, conocer la posición de los turbos en cada circuito te dará mucha ventaja.

Naves / Marcas
Las diferencias en el control de las diferentes naves son abismales, como siempre.

Armas
Si crees que te bastará con un buen control para ganar carreras, vas listo. ¡NO tengas piedad!

bles, ya que casi siempre las rozarás sin llegar a «chocar». La importancia del nivel de escudo de la nave es mayor, puesto que esta vez los ataques que recibes son mucho más numerosos y resulta casi imposible completar más de dos vueltas sin reponer energías en el área de boxes.

Y, por supuesto, como habrás imaginado ya, la cantidad de naves que compiten en cada prueba es muy superior a los seis prototipos que participaban en las carreras de los títulos anteriores. ¡Ahora son 16! ¡Nada menos que 16! Lo que implica unas salidas durísimas, estilo Fórmula 1, en las que tendrás que esquivar

infinidad de enemigos sin apenas espacio para maniobrar, perdiendo una importante cantidad de escudo con los roces.

En definitiva, podría decirse que *WipeOut* se decanta por el espíritu combativo y frenético de la serie *F-Zero* de Nintendo, más que por la sencillez y sobriedad de sus antecesores. Aunque el control de las naves será tan suave y fabuloso como siempre, la experiencia de juego promete ser muy diferente. ¿Tanto como para defraudar a los incondicionales de la saga? Puede... Déjanos ver el juego final para llegar a una conclusión. ☹



N.Y. RACE

CUÁNDO INVIERNO QUIÉN WANADOO WEB WWW.KALISTO.COM

PREVIEW Parece que *El Quinto Elemento* todavía da juego



Seguro que recuerdas *El Quinto Elemento*, uno de los juegos de aventuras más terribles que ha cargado tu PSOne.

La licencia de la película era lo suficientemente llamativa como para que el juego saliera en PC y PlayStation. Fuese bueno o malo, *El Quinto Elemento* consiguió no pasar desapercibido a nadie. Y ahora, tres años más tarde, Kalisto repite el procedimiento. *NY Race* también está basado en la película de Bruce Willis, si bien esta vez Bruce no aparece por ningún lado. El género del juego también es muy diferente, y la consola que tiene el placer de cargar el juego en esta ocasión es la incansable PS2.

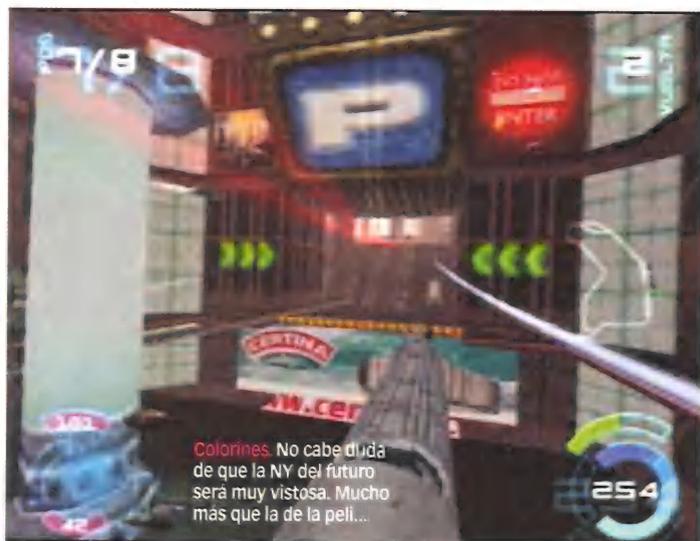
¿Recuerdas la secuencia de «carreras» de *El Quinto Elemento*, cuando Bruce huye a todo trapo de la pasma en su cybertaxi por las «calles aéreas» de Nueva York, entre edificios y puentes? ¡Era lo mejor de la peli! Tan interesante, que Kalisto ha decidido basar todo un

juego en ese entorno: carreras futuristas de vehículos aéreos en la Nueva York del futuro. Desde luego, la idea es buena.

Lo complicado en estos casos suele ser la conversión de una buena idea en un buen juego. En esto de las carreras futuristas no queda mucho por inventar... Pero *NY Race* cuenta con una característica que realmente lo diferencia de cualquier *WipeOut*, *Rollcage*, *SCARS* o *F-Zero*, y es que ¡aquí no hay pista! Hay un determinado circuito al que dar vueltas, sí, pero sin suelo. Los vehículos son totalmente aéreos, y se controlan más o menos como un avión en un simulador de vuelo. Puedes girar a derecha o izquierda, subir, bajar, caer en picado, etc. De hecho, puede que ése sea al mismo tiempo el principal atractivo y el más serio problema de *NY Race*, su «verticalidad».

Como en la mayoría de juegos de carreras futuristas, uno de los componentes primordiales de su mecánica de juego son los ítems. Deberás recoger los crista-

«Deberás recoger los cristales rectangulares para conseguir turbos o ataques»



Colorines. No cabe duda de que la NY del futuro será muy vistosa. Mucho más que la de la peli...



Cristales. ¡Eh, ahí hay un cristal, un cris...! Vaya, otro que se me esca...



Poligonazos. Los gráficos no son el punto fuerte del juego, la verdad. Hasta PSOne usa más polígonos...



Elemental, querido quinto

Personajes
Aparecen los personajes de la peli, cada uno con un vehículo propio y característico. Mr. Willis, por supuesto, conduce el taxi de la peli.

Cristales
Los cristales que recoges por el camino te servirán para obtener turbos y ataques.

Atajos
En casi todos los circuitos hay algún atajo, pero no todos son seguros. En el túnel del tren, por ejemplo, puedes encontrarte con una locomotora de frente...

los rectangulares que hay por ahí para conseguir turbos o ataques con los que quitar de en medio a tus adversarios. Y ahí está el problema: si en un juego «sobre suelo» resulta difícil recoger todos los ítems, ¿te imaginas lo complicado que es tomar esos ítems aquí, donde el circuito es más «alto» que ancho? Muchas veces ves el cristal/ítem justo delante de ti, más alto o más bajo de donde tú estás, y no te da tiempo a ascender o descender lo suficiente para recogerlo. La única forma de alcanzar un ítem de vez en cuando es avanzar despacio o, a poder ser, aprenderse la localización exacta de todos los cristales, con la práctica. Pero si pisando el acelerador a tope es difícil alcanzar a los demás, no querrás ir todavía más despacio para ver con tiempo los cristales, ¿no?

En todo caso, esto de no poder recoger con facilidad los cristales no sería un

problema tan grave si para ganar carreras bastara con pilotar bien tu vehículo. Lo malo es que no es así. Si prescindes de los turbos y armas, no tienes ninguna posibilidad de ganar una carrera (tus enemigos conocen bien la localización de estos cristales, y los usan). A estas alturas del desarrollo del juego, o Kalisto reduce la velocidad a la que avanzan las naves controladas por la CPU, o ponen cristales por todas partes para facilitarte un poco las cosas. Tal y como está, *NY Race* difícilmente llegará a ser un gran juego. De hecho, aparte de la banda sonora —acid jazz con aire funky, magnífica—, el resto del juego necesitará un buen arreglo si espera triunfar en las tiendas. ●

RAYMAN M

CUÁNDO INVIERNO QUIÉN UBISOFT DÓNDE WWW.UBISOFT.ES

PREVIEW Rayman vuelve a la carga, pero esta vez, con sus amiguetes



Los modos multijugador están de moda, especialmente en lo que a juegos para peques se refiere. Con *Crash Team*

Racing descubrimos de una vez por todas el auténtico valor de un MultiTap; revivimos la experiencia con *Crash Bash*, este mes con *Winnie the Pooh*, ¡y ahora un *Rayman*! En fin, la conclusión a la que han llegado los más potentes cerebros de nuestra redacción es la siguiente: si quien tiene un amigo, tiene un tesoro; quien tiene tres amigos, tiene un Multi-Tap. ¡Nunca la amistad había sido tan jugable!

Pero no creas que *Rayman M* es algo parecido a un *Crash Bash*, ni mucho menos. Aquí aparecen ocho de los personajes que ya conociste en los *Rayman* de PSone —tres de ellos bloqueados al principio— y en *Rayman Revolution* para PS2. ¡Pero también aparecen los mismos escenarios! Con pequeñas modificaciones, pero básicamente los mundos que recorriste de cabo a rabo en *Rayman Revolution*. La diferencia fundamental entre ambos juegos es que, aquí, los niveles se juegan en forma de «competi-

ción». Estas competiciones se dividen en dos tipos: carreras y peleas. En los niveles de «carreras» compites tú solo, contra el reloj, y tienes que atravesar larguísimas y variadas secciones de plataformas para conseguir un tiempo determinado.

Los saltos son constantes en estos niveles: plataformas que atravesar, muelles que te lanzarán por los aires a gran altura, abismos que atravesar haciendo el «hélicoptero» para planear... También te las verás con toda clase de obstáculos, algunos de los cuales desaparecen cuando disparas a determinados interruptores cercanos. Por todas partes verás también turbos, a lo *WipEout*, con los que ganarás velocidad momentáneamente (si lo haces bien, puedes enlazar varios turbos seguidos y atravesar largas distancias en pocos segundos).

Una de las cosas más atractivas de los niveles de «carreras» de *Rayman M* son los múltiples caminos y atajos. En ocasiones verás unas cajas de madera con un número que indica la cantidad de disparos que necesitas para romper estas cajas, que esconden caminos alternativos o muelles con los que saltar a entra-



«Come, Rayman, come! Si Forrest Gump hubiese tenido estos turbos, la historia habría sido muy diferente»



Planea. Si no estás seguro de llegar a una plataforma con un salto normal, planea hasta ella

«Las competiciones se dividen en dos tipos: carreras y peleas»



Pelea. Las arenas son frenéticas, no dejes de moverte para librarte de los ataques enemigos

A-Rayman-do el hombro

■ Enemigos

Siempre pasa lo mismo en los modos multijugador: tus amigos se convierten en tus enemigos.

■ Personajes

Al principio sólo hay cinco disponibles, pero claro, Rayman es la estrella.

■ Mundos

Aquí encontrarás los mismos escenarios variados y coloridos de *Rayman Revolution*, pero rediseñados en forma de circuitos y escenarios de combate.

das de atajos, túneles o caminos nuevos. ¡No dejes de explorar! Siempre habrá una pared nueva que escalar a toda velocidad, o un tobogán por el que resbalar más rápidamente que el que sueles utilizar, etc.

En cuanto a los combates... vaya, tampoco es que sean sangrientas peleas de dos rombos, la verdad. Se desarrollan en escenarios cerrados y gana el personaje que antes recoja cinco ítems en forma de esfera anaranjada. Puedes paralizar a tus enemigos disparándoles —se congelan durante unas décimas de segundo— y debes moverte rápido para evitar ser congelado y alcanzar todas las esferas tan rápido como te sea posible.

El juego final contará con cuatro mundos, cada uno de ellos compuesto por tres niveles de «peleas» y tres de «carreras», y con un mundo más de bonus



cuando hayas superado estos cuatro. Un total de 30 niveles, no está mal. Aunque insistimos en que el atractivo principal de *Rayman M* —la «M» es de «multijugador»— serán los modos para varios jugadores. ●

Syphon Filter 3



Los usuarios de PSone estamos de enhorabuena: Sony ha completado la mejor trilogía de juegos de acción para PSone, *Syphon Filter*. Nunca un virus ha dado tanto de sí, provocando adicción al juego, pulgares en carne viva, trastornos de la personalidad, obsesiones y otras afecciones graves pero muy divertidas. ¿Quieres infectarte? Te lo ponemos muy fácil.

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Syphon Filter 3*

PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta:

Nombre:

Domicilio:

Población:

Código postal:

País:

Teléfono:

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

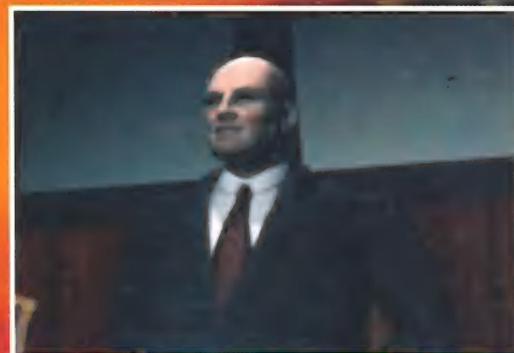
Una de las misiones de *Syphon Filter 3* tiene lugar en un país centroamericano. ¿Sabrías decirnos cuál?

- 1.- Costa Rica
- 2.- Nicaragua
- 3.- Panamá

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán 50 juegos promocionales de *Syphon Filter 3* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

CONCURSO Syphon Filter 3



Syphon Filter 3
Sentencia Final



Syphon Filter is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. (c) 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. "PlayStation" and are registered trademarks and "PS2 stylised logo" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and are registered trademarks of Sony Corporation.



Ciudades. El urbanismo americano es muy diferente al europeo, y el tráfico también. Enseguida notarás las diferencias...



¿Circuitos cerrados? El tráfico de la ciudad se mueve con absoluta libertad por las calles adyacentes



Puntos. Pasar cerca de otros coches sin tocarlos, te dará puntos y aumentará tu barra de turbo

BURNOUT

AVISO LEGAL: no haga nada de lo que aquí vea con su coche

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 9.990 (60,04 €)
 DISTRIBUIDOR ACCLAIM
 DESARROLLADOR CRITERION GAMES
 RESTRICCIÓN DE EDAD + 16
 IDIOMA MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO
 JUGADORES DE UNO A DOS

ALTERNATIVAS

PS1: *Ridge Racer Type 4* (PSMag 28, 10/10)

El mejor arcade de carreras de PSone, sin duda.

PS2: *Ridge Racer V* (PSMag 47, 8/10)
 Genial, aunque no tanto como BurnOut.



BurnOut es una de esas cosas que pasan una vez en la vida.

Difícilmente volveremos a ver un juego tan adictivo, rápido y genial como éste en PS2. Puede que nunca. A no ser que se trate de una continuación, porque títulos tan irrepitibles como *MGS*, *Driver* o *Gran Turismo* no se dejan eclipsar por juegos que no sean sus propias continuaciones.

A estas alturas, seguro que conoces *Metropolis Street Racer*, uno de los juegos estrella de Dreamcast: carreras urbanas, en ciudades reales enormes. Y también conoces *GT3*, claro. Y la serie *Need For Speed*. Y *Ridge Racer*. Pero ¿a que nunca habías imaginado la conjunción —casi astrológica— de lo mejor de todos esos juegos? La conducción de un *Gran Turismo* con la velocidad de un *Ridge Racer*; las ciudades gigantescas y detalladísimas de *MSR* con el tráfico de *Driver*; los desperfectos de *Need For Speed* con la inteligencia artificial de... ¿Spielberg?

Es difícil comparar la IA del tráfico civil de *BurnOut* con la de otro juego de carreras, la verdad. La gente te pita cuando realizas maniobras peligrosas o les das un buen susto. Si conduces en dirección contraria, los coches, camiones, autobuses y furgonetas se echan a un lado como poseos, lanzándote

ráfagas de luz con las largas y produciendo accidentes entre ellos. En los semáforos, el tráfico se para o continúa dependiendo de la luz encendida en ese momento. Los coches señalizan con los intermitentes los cambios de carril o de sentido ¡e incluso algunos vehículos se adelantan entre sí en las carreteras de montaña, como el tráfico real! En definitiva, *BurnOut* es un juego de carreras con los mejores elementos de los máximos exponentes del género —y aquí hablamos de todos los soporíferos— y ambientado en ciudades increíblemente grandes y detalladas con un tráfico perfectamente creíble. Es algo sorprendente. Si fuese un poco más lento y algo menos escatológico, *BurnOut* sería el software ideal para las cyberautoescuelas que proliferan por ahí. Pero claro, después de jugar a algo como *BurnOut*, se te quitarán las ganas de conducir un coche real para siempre...

Lo decimos totalmente en serio: *BurnOut* tiene efectos secundarios. Funciona a tal velocidad y el entorno en el que te mueves es tan real, que con-

ducir después de un par de horas de juego no es nada aconsejable. La sensación de velocidad de este juego es superior a la de cualquier título en el que conduzcas vehículos dotados de ruedas. Esto hace que, después, al tomar un coche real, todo parezca... «lento». Si habitualmente te empiezas a poner nervioso al alcanzar los 120 por hora, después de jugar con *BurnOut*, a 160 irás medio dormido.

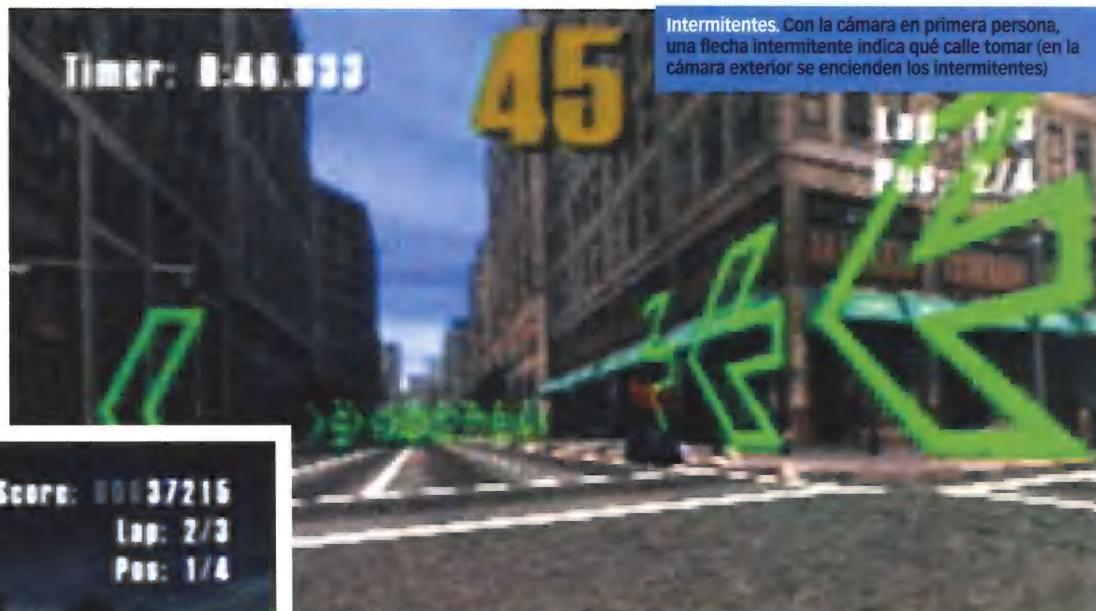
Por supuesto, nosotros jamás te aconsejariamos alcanzar esas velocidades con un coche real —te recordamos que es totalmente ilegal—, pero lo decimos sólo por si eres *uno de esos locos* que hay por ahí. No obstante, para obtener en una carretera de verdad las sensaciones que produce *BurnOut*, necesitarías un buen puñado de caballos y centímetros cúbicos. Comenzarías a sentir el mismo tipo de cosas al pasar de los 220, y eso es algo que conseguirás con pocos coches. Afortunadamente. Porque una de las cosas que más veces se experimenta con *BurnOut* es el clásico susto de muerte al toparte con

«Lo decimos totalmente en serio: BurnOut tiene efectos secundarios»

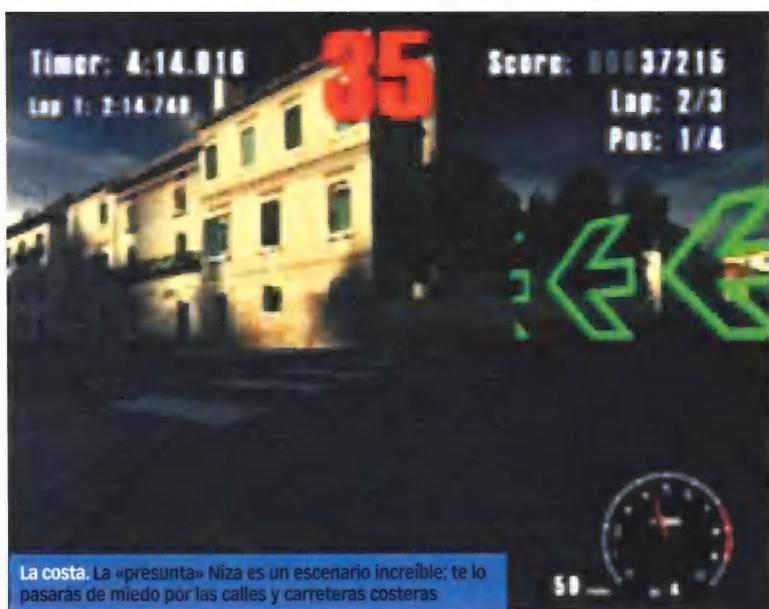
CARACTERÍSTICAS • Dos modos de juego secretos • 16 circuitos en 7 escenarios/ciudades diferentes • El espectacular motor gráfico de AirBlade



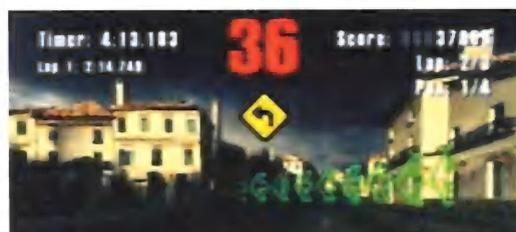
Callejones. La influencia de *Driver* también se hace notar en *BurnOut*, claro



Intermitentes. Con la cámara en primera persona, una flecha intermitente indica qué calle tomar (en la cámara exterior se encienden los intermitentes)



La costa. La «presunta» Niza es un escenario increíble; te lo pasarás de miedo por las calles y carreteras costeras



¿Ridge qué? Los túneles parisinos no sólo se parecen a los de *RR*. Échale un vistazo a *Ronin*, a ver si te suena esto...



un camión que sale de la nada, en una curva sin visibilidad, dejándote hecho trizas.

¿Alguna vez has ido *rapidito* por un área poblada y te has visto a ti mismo enfrentándote a un semáforo en ámbar, a lo lejos, sin nadie más delante de ti? Si eres la clase de persona que todos deberíamos ser, en una situación así decelerarías y pararías el coche al llegar al semáforo, ya en rojo. Pero si has jugado demasiado a *BurnOut*, en un caso como ése acelerarás. A tope. El semáforo se pondrá en rojo un par de segundos antes de sobrepasarlo y cerrarás los ojos al atravesar el cruce rezando todo lo que sabes... Insistimos en que TAMPOCO te aconsejamos hacer esto. Sólo queremos que entiendas las sensaciones que experimentarás con este juego.

Si a todo esto le sumas una amplia variedad de vehículos —todas las clases disponibles desde el principio, con modelos secretos que desbloquear de cada una— y circuitos, la calidad de los gráficos, el Dolby Surround, la banda sonora interactiva que se intensifica cuando las situaciones se

vuelven especialmente tensas, etc., lo que queda es un jugazo imprescindible. La evolución de los campeonatos es sublime. Si en los primeros circuitos piensas que no puede haber nada más difícil de superar, después verás que ¡algunos trazados te obligan a tomar calles en dirección prohibida! ¡Calles estrechas por las que vienen coches! Y si crees que no puede haber nada peor que eso, después te verás corriendo al anochecer, sin visibilidad, o en plena noche (cuando resulta complicado diferenciar las luces de las farolas y escaparatadas de las de los coches, a esa velocidad). Y si crees que no puede haber nada peor que eso... ¿Empiezas a hacerte una idea de la «curva de dificultad» de *BurnOut*?

También quieres tener una idea aproximada del aspecto en movimiento de *BurnOut*, échale un vistazo a las persecuciones de coches en *Ronin*, porque el juego está claramente inspirado en esa película. Aunque finalmente no se haya utilizado una de sus secuencias como introducción en el juego —como se había planificado en principio—, no te costará encontrar escenarios

prácticamente idénticos a los del filme: las carreteras de montaña, los barrios costeros y las casitas amarillentas de Niza; el centro urbano de la capital francesa... Pero claro, también se han añadido escenarios totalmente diferentes, como las clásicas autopistas y carreteras secundarias americanas o la gran ciudad estilo Nueva York con callejuelas llenas de basura a lo *Driver*, y complejos de puentes como los de Seattle en *GT3*. Una gozada.

Sería imposible contarte aquí todo lo que *necesitas ver* en *BurnOut*. Y también sería imposible encontrarle defectos que justifiquen el punto que le falta para un 10/10. Si no se lo hemos dado, es sólo porque... todavía podría mejorar. Podría ser un poco menos difícil, los coches podrían contar con licencias oficiales y los vehículos no son tan detallados como los de *GT3* (algo lógico, si tienes en cuenta que en *GT3* hay seis por circuito y aquí cientos). Pero aparte de eso, es perfecto. Especialmente a 60 Hz, la opción de la que carecía el simulador de Polyphony Digital en la desvergonzada versión PAL. ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
 Magazine

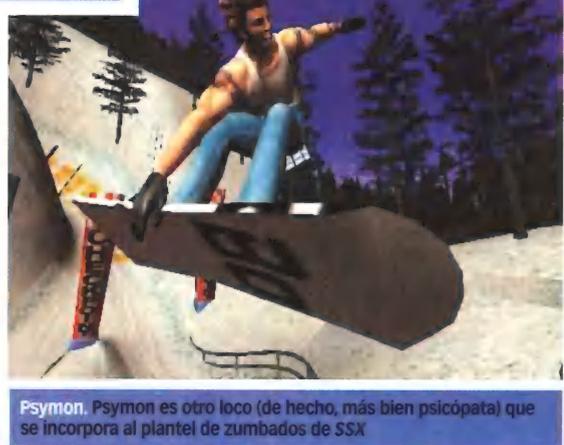
■ GRÁFICOS 9
 Pocos se atreverán a mejorar esto

■ JUGABILIDAD 10
 Indescriptible, inigualable

■ ADICTIVIDAD 10
 Es sencillamente imposible dejarlo

CONCLUSIÓN
 Un *GT3* con la velocidad de un *Ridge Racer*, la enormidad de un *Driver* y la jugabilidad de un *Need For Speed*. Difícilmente superable.

9
 10



¿Quieres ser mi amigo? Esta vez, la agresividad de los demás corredores hacia ti varía en función de tu actitud

Vueltas y más vueltas. Cuando tantos locos se reúnen en el aire, la cosa no puede acabar bien...

Psymon. Psymon es otro loco (de hecho, más bien psicópata) que se incorpora al plantel de zumbados de SSX

SSX TRICKY

EA vuelve a lanzarse por las pendientes de la diversión

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 10.990 (66,05 €)
 DISTRIBUIDOR EA SPORTS
 DESARROLLADOR EA SPORTS BIG
 RESTRICCIÓN DE EDAD N/D
 IDIOMA MANUAL EN CASTELLANO
 JUGADORES DE UNO A DOS

ALTERNATIVAS

PS1: COOL BOARDERS 3 (PSMag24, 8/10)

Más simulador que arcade, pero igual de divertido.

PS2: SSX (PSMag49, 9/10)

Si no te lo compraste cuando salió, muy mal. Si has esperado hasta ahora, mejor olvidalo y compra Tricky.



Hace aproximadamente un año, al poco de salir a la venta la bestia negra de Sony, saltó a la palestra un juego de snowboard y piruetas varias que, sin muchos aspavientos, se coló

en la lista de los juegos más vendidos como el que no quiere la cosa. La verdad es que, al primer SSX, méritos no le faltaban: unos gráficos y animaciones espectaculares; un sistema de control terriblemente eficaz; unos escenarios que quitaban el hipo; y, por encima de todo, una jugabilidad endiablada y adictiva a más no poder. Con estas lindeces bajo el brazo, no era de extrañar que EA Sports se sacara una secuela de la manga tarde o temprano... El problema de SSX Tricky es precisamente éste: que no deja de ser una secuela. O dicho de otro modo, se ha retocado todo para que todo siga igual. Aunque... ¿qué tiene esto de malo?

SSX Tricky, como su nombre indica (*trick* significa «acrobacia» en inglés), se ha orientado hacia las piruetas como modo de vida. Los desarrolladores de EA, conscientes de que éste fue uno de los aspectos que hicieron triunfar al original, han incorporado las *übertricks* (algo así como «megapiruetas») al ya de por sí desfasado surtido de acrobacias existentes. Cuando la barra de «Boost» (rebautizada con el nombre de «Tricky») está al máximo, tu corredor puede realizar una *übertrick* pulsando ? y un botón lateral. Si consigues

realizar seis *übertricks*, la barra de aceleración se mantendrá al máximo para el resto del recorrido, con lo cual podrás utilizar el impulso de adrenalina sin que se gaste ni un ápice.

Los circuitos de carreras se han modificado ligeramente para evitar esos «atascos de personal» que tenían lugar en el primer SSX, ensanchando las pistas y haciendo que las distancias entre los personajes sean mayores, y los circuitos para el modo *Showoff* ahora ofrecen un sinfín de barandas que no aparecen en las demás modalidades. Aparte de eso, los circuitos se han retocado más bien poco (con la excepción del impresionante Snowdream), aunque se han incorporado un par de pistas más para que no se diga.

Como no podía ser de otro modo, también se han añadido nuevos personajes y se han potenciado, digamos, las «cualidades» de algunos (Elise, por ejemplo, debe tener serios problemas de verticalidad). Además, para darle más salsa al asunto, varios de los personajes cuentan con voces de actores de Hollywood, con lo

«Se ha retocado todo para que todo siga igual»

cual el hecho de no haber traducido el juego queda, hasta cierto punto, —ojo, sólo hasta cierto punto— justificado.

La guinda final la ponen unos extras que permiten contemplar desde el proceso de creación de los personajes hasta las sesiones de doblaje que realizaron Billy Zane y demás en los estudios de grabación. Una pequeña joya para acompañar una gran obra.

En cualquier caso, la pregunta que no deja de venirnos a la cabeza es: ¿justifican todos estos cambios una nueva entrega y 10 mil cucas más? Mmm... tal vez no. Pero, ¿acaso por ello deja de ser un juego estupendo? (De hecho, mucho más estupendo que el primero). ¿Y no engancha todavía más? ¿Y no es más divertido, más jugable, más completo... «más mejor»? Entonces... ¿a qué esperas para comprarlo? ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
 Magazine

■ GRÁFICOS 9
 Brillantes y espectaculares

■ JUGABILIDAD 10
 ¡Menudas piruetas, menudo control!

■ ADICTIVIDAD 9
 A ver si esta vez consigó la medalla...

CONCLUSIÓN
 Un juego impresionante se mire por donde se mire, aunque se hubieran agradecido algunos cambios más...



CARACTERÍSTICAS • Doce corredores (seis antiguos y seis nuevos) • Nuevo modo de juego contrarreloj



flexigames

software & accessories

JOYTECH

*PS2 y Joytech
¡ Combinación perfecta !*

Analogue Jolt Controller 2

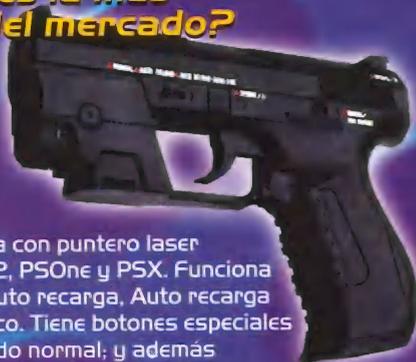
¿ Por qué está considerado uno de los mejores Dual Shock® ?



...porque tiene diseño ergonómico, porque todos sus botones son analógicos (incluida la cruceta de dirección), porque es compatible con PSX, PSOne, PS2 y porque cuando lo tengas en las manos... notarás la diferencia.

Sharp Shooter 2

¿ Por qué es la más completa del mercado?



Porque es la pistola con puntero laser compatible con PS2, PSOne y PSX. Funciona en modo normal, Auto recarga, Auto recarga +disparo automático. Tiene botones especiales A/B, GunCon y modo normal; y además incorpora el adaptador GunCon.

MOTOR BIKE

► **El primer simulador de motos para Playstation y PC**



Gran sensación de realidad
100% compatible Dual Shock Digital, Dual Shock Analógico y NEGCON (versión consola)
Gas y freno analógicos para aceleración y frenado progresivos
2 motores de vibración en la barra de control que proveen de un excelente efecto de vibración durante el juego
Válido para cualquier juego que incorpore un manillar (motos de carrera, motocross, bicicletas, motos de agua, etc...)
y mucho más...

¡ Utiliza el MOTOR BIKE con los juegos que prefieras !

16 Mb Memory Station

¿ Te gustaría que tu Memory de 8 Mb pasase a tener 24 Mb ?



...consiguelo insertando tu Memory de 8 Mb en la Memory Station. Así obtendras una capacidad total de 24 Mb

CD & DVD Remote Controller

¿ Por qué es el mando a distancia más pequeño y el más difícil de perderse ?



Porque con el tamaño y la forma de una Memory Card, cuando no lo utilices puedes guardarlo insertándolo en la ranura de la Memory Card de tu consola. Controla todas las opciones del audio de tu PSX/PSOne y el audio/video de tu PS2. Incorpora receptor y mando a distancia.

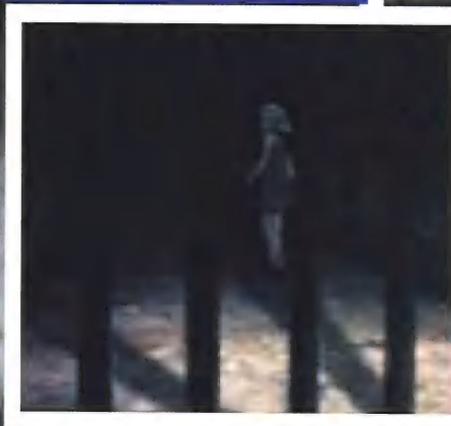
...no dejes de consultar nuestra amplia gama de productos para las demás consolas !

Distribuidor exclusivo de productos Joytech

FL flexiline



Decoración. Como la otra vez, en *SH2* encontrarás toda clase de elementos «clásicos» del cine de terror. Aquí, un carrito de bebé.



Luz. Un *Silent* sin linterna no sería lo mismo. Aunque en *SH2*, la linterna incluso «protagoniza» algunos puzzles

Chica miedosa. María te acompañará durante buena parte del juego, no quiere quedarse sola...

SILENT HILL 2

El miedo se redefine, una vez más, gracias a Konami

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 11.490 (69,06 €)
 DISTRIBUIDOR KONAMI
 DESARROLLADOR KONAMI
 RESTRICCIÓN DE EDAD +18
 IDIOMA MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO
 JUGADORES UNO

ALTERNATIVAS

PS1 SILENT HILL
 (PSMag32, 10/10)
 Una experiencia difícil de olvidar, ¿eh?

PS2 RE CODE: VERONICA
 (PSMag58 9/10)
 El mejor de la serie, pero no es como un *Silent*...

Si alguna vez has visto, entero y sin descansar, todo un programa de *Noche de Fiesta*, tú sabes lo que es el terror. Si has escuchado durante más de 15s el disco de Leonardo Dantés, tú sabes lo que es el surrealismo. Y si has prestado atención alguna vez a un discurso presidencial, sabrás lo que es la oscuridad y el pánico que producen las dudas, el miedo a lo desconocido; la angustia de lo que no se ve ni se oye, pero se presiente. Horror psicológico, sin necesidad de recurrir al *gore* para ponerte los pelos de punta. ¿Has pasado por todo eso, y continúas vivo? ¡Entonces podrás jugar a *Silent Hill 2* y sobrevivir para contarlo!

Una de las cosas que más nos llamaron la atención al ver la versión final de *Silent Hill 2* fue su título: *2*. Nada más. Sin aclaraciones, añadiduras, nada original que añadir para evitar ese «2». ¡Es genial! A menudo las continuaciones de los juegos con éxito se hacen llamar cosas larguísimas, para dejar bien claro que se trata de un juego diferente, pero ¡*SH2* sólo es *SH2*! Qué sobriedad, ¿no?

A lo mejor piensas que esta reflexión es una estupidez. Y seguro que tienes mucha razón. Pero el caso

es que la sencillez del título de esta continuación también está presente en el resto de los aspectos del juego. No, no es que estemos diciendo que *SH2* sea simple, ni mucho menos aburrido. ¡Todo lo contrario! Pero Konami ha preferido mantenerse fiel a los principios básicos con los que contaba el título original, hasta el punto de sugerir más de una vez la frase «*Vaya, esto es igual que en el primer SH*». *SH2* es precisamente eso: *Silent Hill 2*. La misma experiencia, pero otra vez. Por segunda vez. Una continuación pura, aunque no retoma en ningún momento el argumento del *SH* original.

Aquí, tú eres James Sutherland, un joven muchacho sospechosamente parecido a Harry Mason, en cuanto a aspecto físico. Ya conoces básicamente el argumento de *SH2*, ¿no? James ha recibido una carta de su esposa, en la que dice que le está esperando en *Silent Hill*. En principio, esto no debería tener nada de particular. Lo extraño es que Mary, la mujer de James, hace tres años que... murió. ¡James ha recibido una carta de su esposa fallecida! Y claro, el pobre hombre va al pueblo para comprobar quién ha escrito esa carta, o si su amada está viva, o lo que sea.

Y tampoco decimos «lo que sea» casualmente, no.

Es que realmente puede haber razones distintas para que James haya recibido esa carta. Cinco razones, para ser más concretos. Cinco finales. También como en el *SH* original.

Igualmente, a lo largo del juego James se irá encontrando con varias personas —sin contar a los zombis, claro—, cada una con su propia historia y sentido dentro del mundo particular en que se desarrolla la trama. La pequeña Laura, que no hará más que causarte problemas; la extraña Angela, con evidentes trastornos emocionales; el joven Eddie, que siempre está donde menos te lo esperas; la misteriosa María, cuyo aspecto no deja de recordarle a James a su fallecida esposa... Y el malo malísimo, claro, que en esta ocasión es un personaje bien definido con el que te encontrarás infinidad de veces. Una especie de carnicero loco aficionado a abrir, vaciar y coser cuerpos. O algo así. No queda demasiado claro quién es el tipejo ni a qué se dedica exactamente. Entre otras cosas, porque lleva la cabeza y medio cuerpo tapados con una especie de pirámide metálica ensangrentada. Y blindada. Pero no nos preguntes más. Es mejor que disfrutes por ti mismo del inmenso placer de conocerle.



Navegando. James deberá atravesar el lago en barca para llegar hasta el hotel en el que «ha quedado» con Mary



Como en casa. El nivel de detalle de los escenarios es apabullante, no podrás dejar de explorarlos



Enfermeras. Son nuestro enemigo preferido, claro. Tienes que verlas. Son fantásticas...



Aire fresco. Cuando te asomes a este balcón, incluso te sorprenderás al ver la luz del día, después de tanto tiempo a oscuras...

En cuanto al juego propiamente dicho, la verdad es que no nos atrevemos a contarte demasiado, para no estropear tus «sorpresas». Sí que podemos adelantarte que, como en el primer *SH*, deberás recorrer calles y más calles entre la niebla, en busca de ensangrentadas pistas que te conduzcan hasta tu amada. También tendrás ocasión de darte unas cuantas vueltas en un hospital atestado de enfermeras locas, claro; pero no en una escuela. En esta ocasión, la escuela del primer juego ha sido sustituida por un gigantesco complejo de apartamentos. Y el nivel «Ninguna Parte» del primer juego, aquella especie de suma abstracta de todos los escenarios anteriores, aquí es... ¿Un laberinto?

Algo parecido. Pero también hay una antigua cárcel, gigantesca; y el fabuloso hotel de la parte final del juego, donde estuviste de vacaciones con tu mujer hace años, antes de su enfermedad... ¡Qué bien lo vas a pasar! O no. Naturalmente, no podía faltar esa «dimensión alternativa y oscura» que tenían los escenarios del primer *Silent Hill*, con sus suelos y techos enrejados y sus paredes llenas de sangre seca y óxido, con el ruido de extrañas sirenas de fondo y las distorsiones de los efectos de sonido, en riguroso Dolby Surround de efecto envolvente. Aterrador. Espeluznante. Pero esta «dimensión alternativa» no tiene lugar en todos los niveles, esta vez. Sólo en un par de ocasio-

nes. O puede que más. La verdad es que el juego se vuelve tan surrealista hacia la mitad de la historia, que no queda nada claro qué es «normal» y qué «alternativo». Pero todo es genial, que es lo que cuenta. De todas formas, como sucedió con el primer título, esta vez también habrá detractores. Incluso se dirá más de una vez que *SH2* se parece demasiado al primer título, o que no ha «evolucionado» lo suficiente. Tonterías, claro. Es cierto que, después del impacto que supuso *SH*, *SH2* no logra lo mismo. Pero eso es sólo porque el primer *SH* ya nos dejó boquiabiertos, y no porque su continuación sea peor o menos original. Objetivamente, *SH2* es incluso mejor. Mejores gráficos, mejor sonido, mejor control, mejores enemigos, mejores armas, puzzles más equilibrados y lógicos —con diferentes niveles de dificultad para que nadie se quede atascado en ninguno, esta vez—, un argumento muy diferente y mucha más personalidad y consistencia. Pero en fin, si no existieran los detractores y los incondicionales de *Resident Evil*, la vida sería muy aburrida, ¿no crees? ●

«Como en el primer *SH*, deberás recorrer calles y más calles entre la niebla, en busca de ensangrentadas pistas»

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine

■ GRÁFICOS 9
Oxidados, aterradores

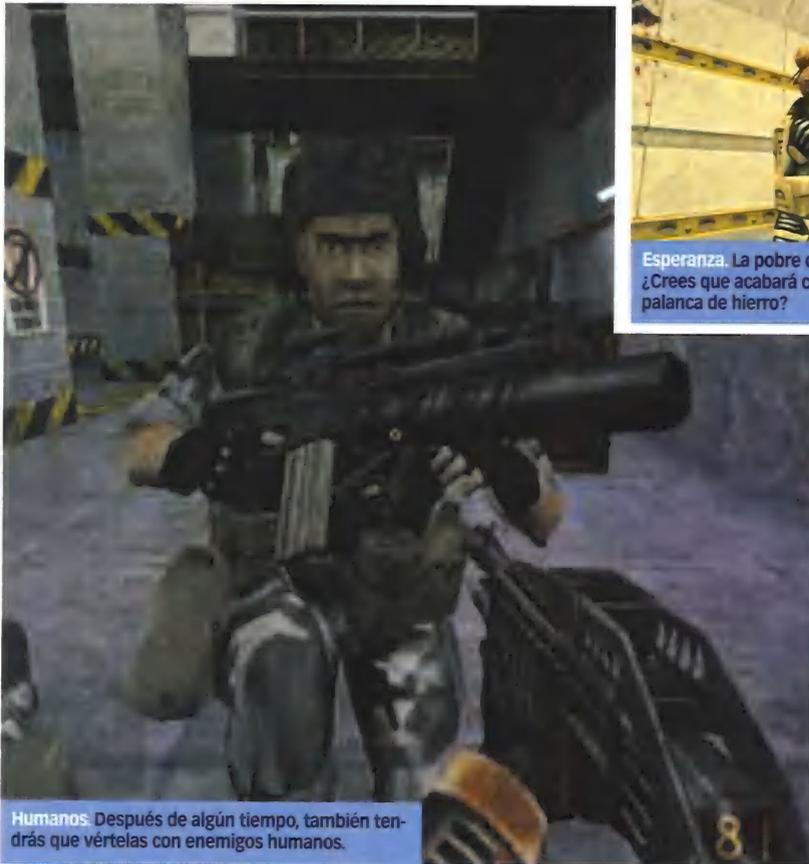
■ JUGABILIDAD 10
¡Mejor que nunca!

■ ADICTIVIDAD 10
No dejarás de explorarlo

CONCLUSIÓN

Es mejor juego que su predecesor, pero claro, no produce el mismo impacto. Por no ser tan novedoso esta vez. Aun así, indispensable.

10



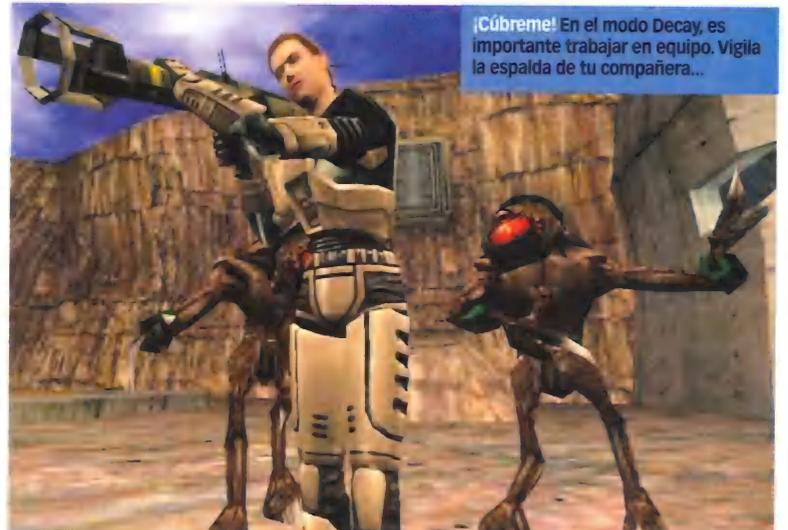
Humanos. Después de algún tiempo, también tendrás que vértelas con enemigos humanos.



Esperanza. La pobre chica se ha quedado sin balas. ¿Crees que acabará con ese bicho usando una simple palanca de hierro?



Exteriores. Hay pocos escenarios exteriores, pero en ellos tienen lugar algunos de los mejores momentos del juego



¡Cúbreme! En el modo Decay, es importante trabajar en equipo. Vigila la espalda de tu compañera...

HALF LIFE

El mejor shoot 'em up de PC no destaca tanto en una consola...

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 9.995 (60,07€)
 DISTRIBUIDOR VIVENDI UNIVERSAL
 DESARROLLADOR SIERRA STUDIOS / GEARBOX SOFTWARE
 RESTRICCIÓN DE EDAD + 18
 IDIOMA CASTELLANO
 JUGADORES DE UNO A CUATRO

ALTERNATIVAS

PS1: Medal Of Honor (PSMag48, 9/10)
 Donde esté un buen juego, aunque sea de PSone...

PS2: Red Faction (PSMag53, 7/10)
 Otro juego de PC que no de bió salir nunca del ordenador



Nada como una gloria de PC

para darse cuenta de lo geniales que son los mejores títulos de consola. *Half Life* es, para muchos, el mejor shoot 'em up en primera persona para PC que ha existido jamás. Razones no faltan para pensarlo, la verdad: tanto su aspecto como su diseño y mecánica de juego son superiores a la mayoría de los juegos de PC (insistimos: de PC). En *Half Life* no basta con disparar a todo lo que se mueva, sino que deberás apañártelas para avanzar a lo largo de los niveles a costa de ingenio y, a veces, imaginación. La interactividad con los escenarios y los personajes humanos que encuentres a tu paso es fundamental; la lógica de los puzzles, aplastante.

El juego comienza cuando llegas al trabajo. Eres uno de los muchos científicos que trabaja en Black Mesa, un búnker de laboratorios secretos del ejército en Nuevo México. Black Mesa está experimentando —por supuesto— con sustancias alienígenas. La secuencia introductoria, en lugar de un vídeo, es un viajecito por el búnker en tren. Se trata del vagón de empleados, que hace una especie de *tour* por las instalaciones hasta dejarte en la «parada» final, donde debes bajarte. Hasta entonces, sólo podrás mover la cabeza para mirar por las ventanillas del tren. Mientras tanto, una locución automática te pone al día

sobre lo que está o no está permitido hacer, te informa de qué se hace en cada zona por la que pasas, etc. Tras atravesar infinidad de zonas y después de nada menos que cuatro tiempos de carga, llegarás a tu área. Un guardia vendrá a identificarte y te abrirá la puerta para que puedas salir del vagón. ¡Qué seguridad! El mismo guardia se escaneará las retinas en una consola cercana para abrirte la puerta a los laboratorios y, allí, deberás ocupar tu puesto de trabajo.

Tras charlar con infinidad de científicos y guardias, encontrarás tu «ropa de trabajo» en los vestuarios y podrás acceder al área de seguridad, donde se experimenta con la extraña sustancia alienígena. Y bueno, lo que pasa después es fácil de imaginar: el experimento se descontrola, algo sale mal, y... ¡boom! La explosión destruye buena parte de las instalaciones y acaba con cientos de vidas. Al mismo tiempo, parece que se ha abierto una puerta interdimensional que permite a decenas de alienígenas diferentes aparecer en los escenarios cuando menos te los esperas. Después de

«Lo de siempre: puertas, armas y cientos de bichos»

eso, lo de siempre. Todo muy bien pensado, sí. Incluso los gráficos han mejorado con respecto al juego de PC. Pero, aun así, *Half Life* no queda en PS2 ni la mitad de bien que en ordenador. Su aspecto resulta demasiado simple, su sonido es decepcionante, los personajes y enemigos se repiten hasta la saciedad — decenas y decenas de médicos iguales, que siempre dicen lo mismo—, su mecánica de juego queda a años luz de cualquier *Medal of Honor* de PSone y su retraso con respecto a la versión original es terrible. ¡*Half Life* salió para PC en el 98, y ya estamos en 2002! Si al menos la espera hubiera merecido la pena... Ni siquiera el control, basado en el estándar de *Red Faction* y compañía con un sistema de apuntado semiautomático para disminuir las dificultades a la hora de apuntar, es especialmente cómodo. ●

VEREDICTO

EDICIÓN ESPECIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 7
 De PC en PS2

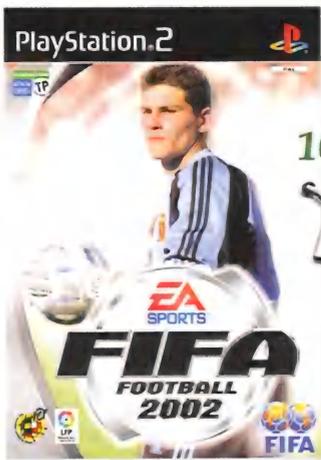
■ JUGABILIDAD 8
 Al menos es lógico...

■ ADICTIVIDAD 7
 La de un shooter de PC

CONCLUSIÓN
 Más lógico y mejor pensado que *Red Faction*, pero también más aburrido, repetitivo, monótono...

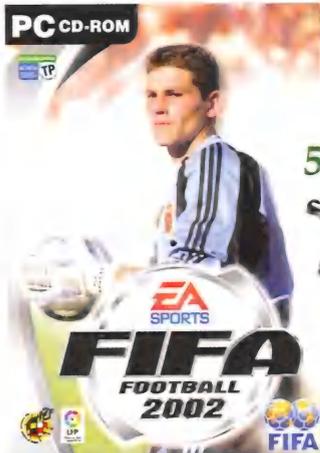


CARACTERÍSTICAS • Un modo Decay exclusivo para consola (nada especial) • Deathmatch y modo cooperativo para dos



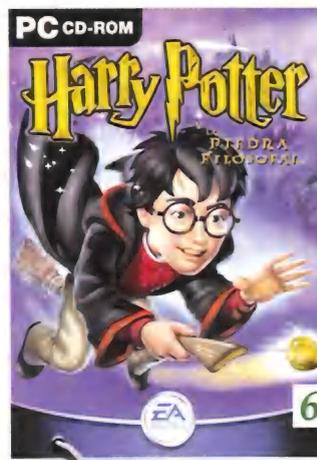
~~10.990~~

10.490ptas €63'05



~~5.990~~

5.490ptas €33'00



~~6.990~~

6.490ptas €39'01



~~7.990~~

€45'02 7.490ptas



8.990ptas

€54'03



€42'01

6.990ptas

-Todos los precios incluyen el I.V.A.
-Ofertas validas hasta fin de Diciembre 2001 o fin de existencias
-Precios válidos salvo error tipográfico.

PS2



GAME BOY ADVANCE



Únete al CLUB DABLO

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:

TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

Envío de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



VENTAS EN CD-ROM

CÁDIZ 956690048

LA LÍNEA c/Clavel, 37

CARTAGENA 968121678

CARTAGENA c/Alfonso XIII, 66

CÓRDOBA 957525782

CABRA c/Dña Leonor, 36

CÓRDOBA 957752328

CÓRDOBA Centro Comercial "El Arcangel", Local 35

GRANADA 958294007 c/Emperatriz Eugenia, 24

LOGROÑO 941221008 LOGROÑO c/Huesca, 36

GUADALAJARA 949348529 AZUQUECA DE HENARES c/ Valladolid, 2

MÁLAGA 952416634 ALHAURIN DE LA TORRE c/ Almendros, 22

MÁLAGA 952440671 ARROYO DE LA MIEL Auda. Constitución, s/n Edificio Gavilán

MÁLAGA 952507686 AXARQUÍA Uelez Málaga Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)

MÁLAGA 952297697 CASABLANCA Auda.Juan Sebastian Elicano, 156

MÁLAGA 952355406 EL TORCAL Jose Palanca, 1 Urb. El Torcal

MÁLAGA 952806792 ESTEPONA c/El Cid, 13 Bajo

MÁLAGA 952297500 FRANJU Auda. Carrillo de Albornoz, 6

MÁLAGA 952474574 FUENGIROLA Auda. de Mijas, 38 Lc.1

MURCIA 968703734 CARAVACA Encomienda de Santiago, 14

VALENCIA 962400468 ALZIRA Auda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península:750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

-Ofertas y Promociones exclusivo para Producto Electronic Arts.



Velocidad. La sensación de velocidad no está del todo mal con las cámaras subjetivas



Vehículos. Los coches tienen un aspecto algo ridículo, tratándose de un juego de PS2



Señales. Límite a seguir la dirección de las flechas, no hay pérdida posible

SUPERCAR STREET CHALLENGE

No es un supercoche todo lo que corre...

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 10.990 (66,05€)
 DISTRIBUIDOR PROEIN
 DESARROLLADOR ACTIVISION
 RESTRICCIÓN DE EDAD NO
 IDIOMA CASTELLANO
 JUGADORES DE UNO A DOS

ALTERNATIVAS

PS1 Gran turismo
 (PSMag18, 10/10)
 El simulador de coches reales por excelencia.

PS2 BurnOut
 (PSMag6 9/10)
 Si lo que quieres son carreras urbanas, ve a la página 62



Dicen que el orden no existiría sin el caos, del mismo modo que el bien no tendría razón de existir sin el mal. Los extremos, las cosas diferentes, se definen entre sí por contraposición. Algo no puede considerarse «bueno» si no se sabe que es «malo». Algo como, por ejemplo, *GT3*, no podría entenderse por «buen juego» si no pudiésemos compararlo con otros peores, como... éste.

Aunque, a decir verdad, *Supercar Street Challenge* no pretende suplantar a *GT3* en el género de las carreras, sino más bien seguir los pasos del genial *Metropolis Street Racer*, de Dreamcast. Carreras urbanas a lo largo de diferentes trazados en algunas de las más conocidas ciudades del mundo. ¡Sí, suena de maravilla! Especialmente, si te decimos que algunos de los coches que aparecen en el juego son modelos y prototipos de algunas marcas reales, como Pagani, Lotus y Pontiac. ¡Y hasta hay una opción que te permite diseñar tu propio coche, darle forma tú mismo con un sencillo editor! Te sentirás como el mismísimo Pininfarina, o Giugiaro, moldeando la futura obra maestra de Ferrari. Hasta aquí, todo genial, ¿no? Lamentablemente, poco más de bueno se puede añadir a *Supercar Street Challenge*.

Es verdad que las ciudades que aparecen en el juego son reales, sí. Pero no lo parecen. Incluso puede que hayas pensado, al ver las imágenes que acompañan estas letras, que todas las capturas que hemos tomado del juego son del mismo nivel. ¡Pues no, no lo son! Pero tanto Roma como París o Los Ángeles tienen, en el juego, un aspecto idéntico. La misma iluminación, el mismo asfalto, los mismos tonos en las texturas de los edificios... Todo es tan apagado, tan sólido y frío, tan elemental y simple, que SSC parece más un juego de N64 que de ninguna otra consola. Está lejos del nivel de detalle de cualquier *Ridge Racer* de PSOne, así que te puedes imaginar lo bien parado que sale si lo comparamos con títulos de PS2...

Aun así, su aspecto de 32 o 64 bits sería soportable con una dosis suficiente de jugabilidad. Ahí radica el segundo gran problema, claro: su jugabilidad es mas bien pobre. El control de los coches no es realista, ni sencillo, ni divertido, ni exagerado. Derecha para girar a la derecha; izquierda para girar a la izquierda; freno

«Todas las ciudades parecen iguales»

para ir más despacio; acelerador para ir más rápido, y ya está. Derrapar es casi imposible; y cuando lo consigues, recuperar la tracción de las ruedas es más imposible todavía. De hecho, no veíamos un juego tan simple de controlar desde los tiempos de *OutRun*, aunque al menos éste era rápido y adictivo.

Es el clásico juego que probablemente nos habría gustado nada más salir a la venta la bestia negra de Sony, pero no ahora. Los coches no sufren desperfectos, la IA de tus adversarios es totalmente mecánica, puedes tirar todas las farolas que quieras con tu coche sin perder un ápice de velocidad, las colisiones carecen de espectacularidad o realismo... Si lo que quieres son carreras urbanas de alto nivel, échale un vistazo al análisis de *BurnOut* en la página 66. ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 6
 Muy desfasados

■ JUGABILIDAD 4
 El control es tan simple...

■ ADICTIVIDAD 4
 Más bien poca

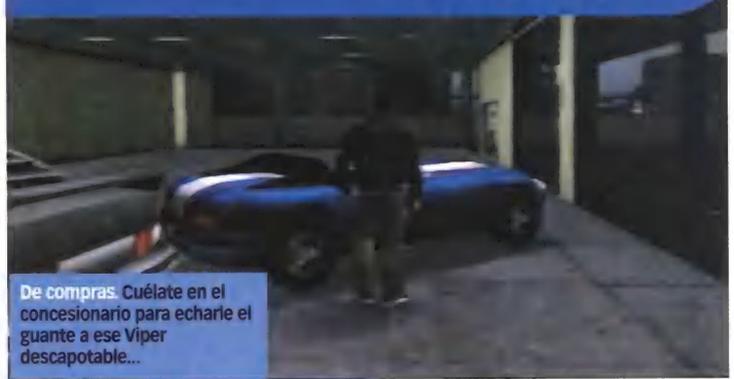
CONCLUSIÓN

Un juego del montón, con algunos coches interesantes. Si al menos el control fuese más adecuado, podría haber merecido la pena

6



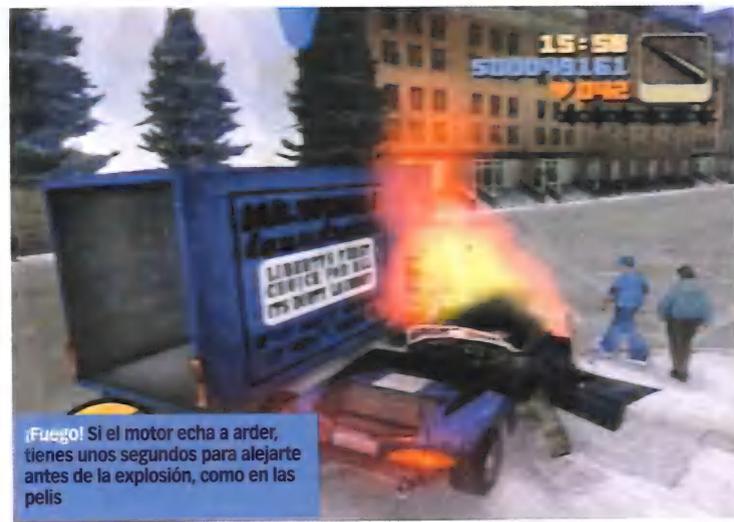
Crazy Taxi: Si necesitas pasta, roba un taxi y haz dinero fácil recogiendo a unos cuantos clientes



De compras: Cuélate en el concesionario para echarle el guante a ese Viper descapotable...



Pistolas: La mafia china sólo entiende el idioma del plomo...



¡Fuego! Si el motor echa a arder, tienes unos segundos para alejarte antes de la explosión, como en las pelis

GRAND THEFT AUTO 3

Si Tarantino hiciese juegos, serían como GTA 3

DATOS



DISPONIBLE SÍ
PRECIO 10.990 (66,05€)
DISTRIBUIDOR PROEIN
DESARROLLADOR TAKE TWO/ROCKSTAR GAMES
RESTRICCIÓN DE EDAD + 18
IDIOMA MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO
JUGADORES UNO

ALTERNATIVAS

PS1 Driver 2 (PSMag47, 10/10)
Un GTA3 para PSone, pero sin tantas salvajadas
PS2 The Getaway (Preview en PSMag51)
¡No le será nada fácil igualarlo esto!



Como ya habrás imaginado si tuviste el placer de conocer las dos anteriores entregas para PSone, **GTA3** es un juego que no entra en disquisiciones éticas y da rienda suelta a tu «Lado Oscuro» para que cometas todos los atropellos y desmanes que quieras en el mundo poligonal. Una especie de «*Driver* inmoral» en el que se muestran muchas cosas, pero ninguna respetable...

Si has visto *Lock 'n' Stock* y *Snatch*, puede que te hagas una idea aproximada de lo que vas a encontrarte en **GTA3**. Es algo así como un «simulador de chico de los recados de la Mafia», en el que tu personaje tendrá que hacer de todo. Tan pronto estará recogiendo a la novia del jefe para llevarla a dar un paseo —*Pulp Fiction*—, como le tocará ir a dar una paliza a unos malos, liquidar a un capo de la mafia china, seguir a un matón de las Tríadas, etc.

Tu personaje permanece anónimo durante todo el juego, pero es una especie de Tanner (aunque sin lado bueno, sin escrúpulos y sin una placa de policía en el bolsillo interior de la chaqueta). Un tipo duro y desalmado capaz de conducir cualquier cosa y atizar o disparar a quien se le ponga por delante.

Y es que, literalmente, puede conducir *cualquier* cosa. Si se queda en medio de la calle, los coches se

pararán para no atropellarle. Entonces, simplemente pulsando (A), nuestro matón echará del coche a su dueño y se llevará el vehículo. ¡Con todo el morro! Por supuesto, habrá quienes se resistan e intenten pelear, pero la mayoría de las veces bastará con un acelerón para librarse de cualquiera, o bien se pueden emplear métodos más expeditivos para «convencer» a quienes no quieran prestarle su flamante medio de transporte (también hay quien huye desfavorido cuando le quitan el coche, claro).

Autobuses, coches civiles o de policía, taxis, ambulancias, camiones ¡pueden utilizarse todos los vehículos de la ciudad! Y al brutal protagonista le harán falta casi todos, porque los accidentes de tráfico están a la orden del día en Liberty City (la urbe imaginaria en que se desarrolla el juego). Los vehículos sufren desperfectos cuando se choca con el resto del tráfico o los obstáculos del escenario, y cuando el motor echa a arder, solamente se tienen unos segundos para abandonar el vehículo antes de

«¡Todos los vehículos de la ciudad están a tu disposición!»

que explote. Además, el muy pèrfido puede robarle el dinero a los fiambres que se encuentre a su paso o bien dedicarse a atracar a punta de pistola a pobres viejecitas, desvalidos vagabundos y demás transeúntes. Una ricura de persona, vamos...

Puede que **GTA3** no cuente con los mejores gráficos que se han visto en PS2, pero sin duda es el título más original, largo, adictivo, cinematográfico y divertido que ha cargado la consola negra de Sony hasta ahora.

Necesitaríamos decenas de páginas para resumirte al menos las razones por las que es imprescindible. ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine

■ **GRÁFICOS 9**
Detallados, sucios, fabulosos

■ **JUGABILIDAD 10**
The Getaway lo tiene difícil..

■ **ADICTIVIDAD 10**
Un juego... ¡inmenso!

CONCLUSIÓN

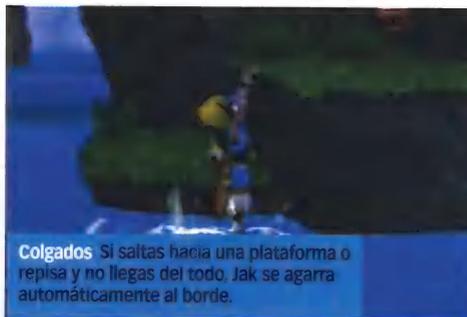
Es como una gran película, pero siempre diferente y mucho más largo. Las fantasías más siniestras de Tanner hechas realidad.



CARACTERÍSTICAS • Decenas y decenas de vehículos diferentes, siempre disponibles • Una ciudad de dimensiones reales, totalmente interactiva



Baloteo. Jak y Daxter se marcarán un baloteo cada vez que consigas un Orbe Eco, para celebrarlo.



Colgados. Si saltas hacia una plataforma o repisa y no llegas del todo, Jak se agarra automáticamente al borde.



Fuego. Otro de los efectos más impresionantes de J&D, el fuego, con el efecto de calor en el aire, las chispas, la luz... Genial.



Agua. Las ondas, reflejos y transparencias del agua son alucinantes, no te hartarás de nadar.



SANDOVER VILLAGE



JAK AND DAXTER

PS2 ya tiene un título de aventuras estrella, al fin

DATOS



DISPONIBLE SÍ

PRECIO 9.900 (59,5 €)

DISTRIBUIDOR SONY

DESARROLLADOR NAUGHTY DOG

RESTRICCIÓN DE EDAD NO

IDIOMA MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO

JUGADORES UNO

ALTERNATIVAS

PS1: Spyro The Dragon (PSMag24, 8/10)

Mundos enormes, alas, fuego, piedras preciosas...

PS2: Klonoa 2 (PSMag58, 9/10)

Otra extravagante genialidad de Namco



Si tus juegos preferidos siempre han sido *Super Mario 64* y *Banjo-Kazooie*, y ahora tienes una PS2, estás de enhorabuena: *Jak and Daxter* es lo mejor que encontrarás en el

mercado en esto de las aventuras en 3D con plataformas. Aunque, a decir verdad, este género tampoco es que tenga una gran competencia. Desde luego, no en PSone o PS2.

Aquí tendríamos que hacer una pequeña oda a *Spyro The Dragon* o algo así, pero no sería del todo justo. No podemos equiparar la calidad de *Spyro* a la de *SM64* o *Banjo-Kazooie*, dos de los pocos buenos juegos exclusivos de N64. Hasta ahora, las consolas de Sony no tenían un título a la altura de estos dos estandartes de Nintendo, la verdad. Sin embargo, ahora... ¿cómo podríamos decirlo sin que suene mal? Mmm... A ver qué tal así: *Jak and Daxter* le dan mil patadas a Mario, Banjo, Kazooie, Tooie, Yoshi y toda la puñetera familia Nintendo. ¿Crees que hemos sido lo suficientemente respetuosos?

No te costará nada entender a qué nos referimos con esto cuando tengas ocasión de ver y probar *J&D*, la joya con la que los chicos de Naughty Dog debutan —por fin— en PS2. Si *Crash Bandicoot* sacaba 33 de los 32 bits de PSone, *J&D* hace lo propio con los 128 de la

nueva máquina de Sony. No sólo las texturas son de alta resolución y el área renderizada alcanza hasta donde se pierde la vista, que ya es una auténtica burredad tecnológica; es que, además, la calidad de los efectos visuales y sonoros es apabullante. Las briznas de hierba o el pelo de los personajes ondeando con el viento, la forma en que amanece y anochece —como en *Zelda*—, o la lluvia, o el sol, o las nubes... ¡Te sentirás dentro del juego! Dentro de un mundo de dibujos animados enorme, detalladísimo, precioso y siempre divertido.

Sin embargo, hay algo en *J&D* que... «falla». Algo que no acabas de ver en ningún momento, pero que genera una sensación extraña durante todo el juego: la intención de sus creadores de hacer algo diferente, superior. No es que *Jak and Daxter* no sea mejor y superior a su competencia —lo es, de largo—, pero ¡el esfuerzo por conseguirlo nos parece excesivo!

El/los personaje/s, por ejemplo. Dos personajes en uno, como en *Banjo-Kazooie*, viajando y cumpliendo las misiones juntos. Pero, para que nadie compare el juego con *Banjo-Kazooie*, aquí Daxter no es jugable en ningún

«Saca más de 128 bits de la PS2»

momento. ¡Qué lástima! ¡Habría sido genial controlarlo de vez en cuando!

El control, la libertad de movimientos, los portales teletransportadores, las volteretas y demás: todo herencia de *Crash*. Pero, para que nadie compare el juego con la serie *Crash*, se ha dado un aspecto a *Jak* mucho más «ajaponesado». La ausencia de humor es alarmante. ¿Un juego con aspecto de dibujos animados sin humor? Sólo te echarás unas risas con Daxter en las secuencias de video, pero el resto del juego es de lo más «serio». Serio, con aspecto de dibujos de la Warner. Todo es original en *J&D*, todo es *mejor* que en los demás juegos, todo está hecho a las mil maravillas... pero el esfuerzo por innovar se ha cargado el espíritu juvenil, espontáneo y fresco de la serie *Crash*. ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine

■ GRÁFICOS 10
Texturas texturadísimas

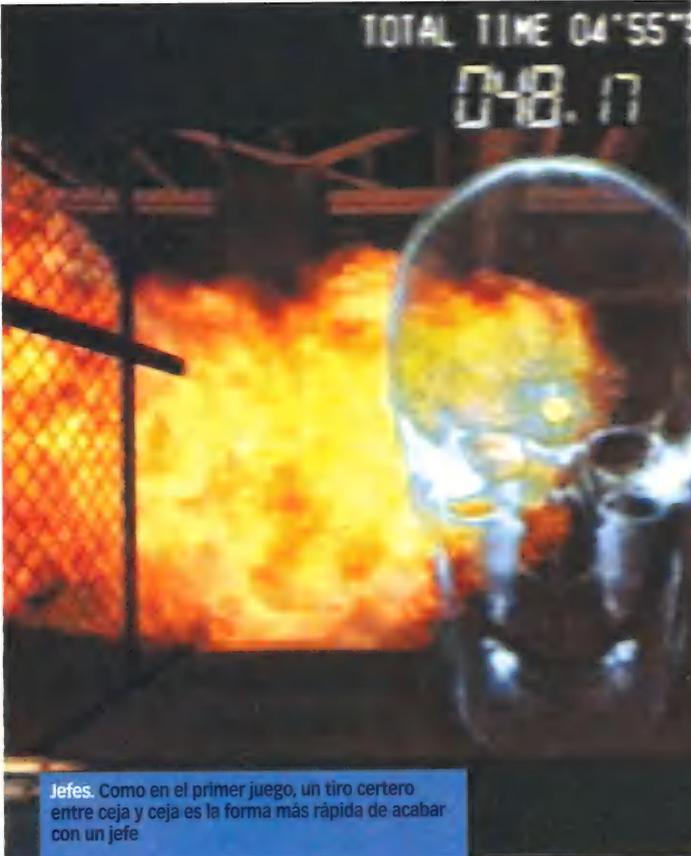
■ JUGABILIDAD 8
Cómodo... pero le falta algo

■ ADICTIVIDAD 9
Profundo y largo como pocos

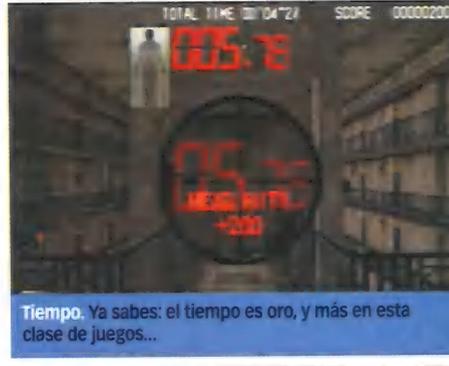
CONCLUSIÓN
El mejor juego de aventuras en 3D que existe, pero el precio para lograr tal hazaña tal vez sea demasiado alto..



CARACTERÍSTICAS • Dos personajes en uno, estilo *Banjo-Kazooie* • 12 niveles enormes • 8 misiones distintas por nivel



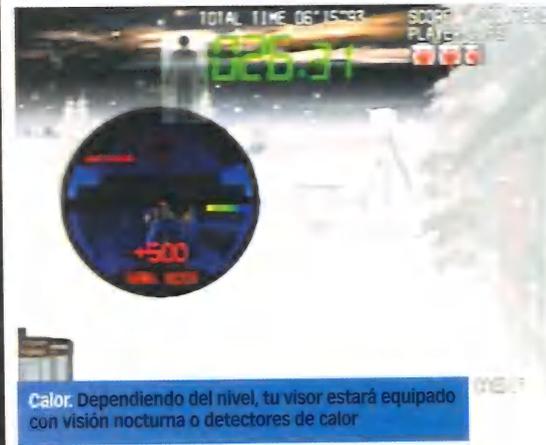
Jefes. Como en el primer juego, un tiro certero entre ceja y ceja es la forma más rápida de acabar con un jefe



Tiempo. Ya sabes: el tiempo es oro, y más en esta clase de juegos...



Gráficos. El aspecto de SS2 es muy superior al del primer juego, pero sigue sin explotar las posibilidades de PS2

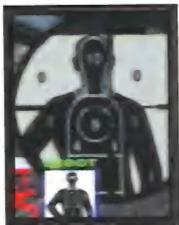


Calor. Dependiendo del nivel, tu visor estará equipado con visión nocturna o detectores de calor

SILENT SCOPE 2: FATAL JUDGEMENT

Silencioso, rápido y certero, ¿se puede ser todo a la vez?

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 10.490 (63,05 €)
 DISTRIBUIDOR KONAMI
 DESARROLLADOR KONAMI
 RESTRICCIÓN DE EDAD +13
 IDIOMA TEXTOS EN CASTELLANO
 JUGADORES DE UNO A DOS

ALTERNATIVAS

PS1: *Time Crisis* (PSMag12, 9/10)
 El rey indiscutible de las pistolas en PSone.
PS2: *Time Crisis 2* (PSMag60, 9/10)
 Búscalo y fílpalo en este número



Aunque analizamos la primera parte hace ya nada menos que un año (PSMag 48), incluso entonces el primer *Silent Scope* nos pareció algo rezagado al llegar a PS2. De hecho,

en esos tiempos podríamos decir que el mismo *Silent Scope 2* ya estaba «pasado de moda», teniendo en cuenta que llevaba bastante tiempo en los salones recreativos. Así pues, la llegada de esta segunda parte a PS2 sufre del mismo mal que el título original.

SS2 viene con los mismos gráficos que la recreativa, dos personajes jugables, algunos extras para justificar la existencia del juego en una consola y el mismo «defecto» que el primer *Silent Scope*: que es un juego para pistola, sin pistola. Lo que ocurre es que, cuando salió el primer *Silent Scope*, no existía ninguna pistola para PS2. ¡Pero ahora sí que existe una, la de *Time Crisis 2*! ¿Por qué SS2 no es compatible con ella?

Aparte de eso, SS2 es un juegazo, como sin duda sabrás si has tenido el placer de probar la recreativa. En él, como en el anterior título, encarnas a un francotirador que debe eliminar a los malos malos de cada zona en un tiempo limitado al estilo *Time Crisis*. La diferencia fundamental entre serie y *Silent Scope* es que aquí manejas un rifle con mira telescópica, lo que te permite ampliar la imagen como si miraras a través de un visor. De este modo, puedes apuntar normal-

mente —moviendo el punto de mira sobre la pantalla, como en *Time Crisis* si usas un mando en lugar de una pistola— o bien aumentar el ángulo de visión del área para así afinar el tiro. ¿Y dónde puedes colocarte para poner a prueba tus dotes de francotirador? Pues, como en el primer SS, en infinitud: el suelo, un tejado, un helicóptero...

Las novedades respecto al SS original son pocas, la verdad. Aquí, en algunas misiones podrás contar con un detector térmico, que te permite identificar cuerpos enemigos a través de las paredes o en la oscuridad, o bien un visor de rayos X con el que ver los esqueletos de tus enemigos, sin que falte el típico de infrarrojos para visión nocturna... Estos *gadgets* dependerán siempre del nivel en el que te encuentres (no podrás equiparte por voluntad propia con tus favoritos). Otra novedad es que ahora no eliges a los jefes con los que quieres enfrentarte, sino que éstos varían según la CPU considere oportuno. Y, por último, cabe destacar que aquí hay dos personajes jugables, cada

«Las novedades respecto al SS original son pocas»

uno con una «ruta» que seguir a lo largo de los niveles. Esto da lugar a algo así como «dos juegos en uno», ya que cada personaje afrontará las diferentes misiones a su manera, apostándose en unos lugares diferentes. Además, puedes disfrutar de esta opción jugando con el cable de enlace (usando dos consolas/teles/juegos) o bien recurriendo al típico modo de pantalla partida.

Pero aun así, e incluso contando con los extras que Konami ha añadido para la versión de PS2 (algunos minijuegos y la modalidad para dos jugadores), *Silent Scope 2* sabe a poco. Pase que no sea lo suficientemente largo, ni lo suficientemente vistoso, ni lo suficientemente contemporáneo. Pero que sea un juego para pistola sin pistola, eso sí que es imperdonable. ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine

■ **GRÁFICOS 8**
 Como los de la recreativa

■ **JUGABILIDAD 7**
 Otra vez sin pistola...

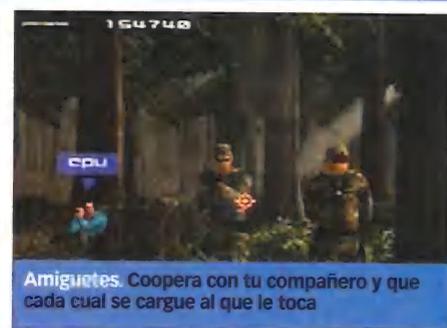
■ **ADICTIVIDAD 7**
 Con dos personajes, da para más

CONCLUSIÓN

Un gran juego, pero podría haber dado mucho más de sí de haber sido compatible con la pistola de *Time Crisis 2*...

8
10

CARACTERÍSTICAS • Dos personajes, dos rutas, dos historias • Un sistema de zoom que te permite apuntar con más precisión



Trenes. Acaba con los malos, pero cuidate de los semáforos que hay entre las vías. «¡Peligro!», «¡Peligro!»

Amiguetes. Coopera con tu compañero y que cada cual se cargue al que le toca

¡Rápido! Como siempre, cuentas con un límite de tiempo para despejar cada zona y seguir avanzando



Recreativa. Si has jugado al arcade original, alucinarás con la versión «casera»

TIME CRISIS 2

Ya sabes: dos, mejor que uno

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 9.990 (60,04 €)
 DISTRIBUIDOR SONY
 DESARROLLADOR NAMCO
 RESTRICCIÓN DE EDAD +18
 IDIOMA CASTELLANO
 JUGADORES DE UNO A DOS

ALTERNATIVAS

PS1: *Time Crisis* (PSMag 12, 9/10)
 Si lo conociste, llevarás una eternidad esperando TC2.
PS2: *Silent Scope 2 Fatal Judgement* (PSMag 60, 7/10)
 Precioso, pero... ¿sin pistola?



Como de costumbre en los juegos estrella de Namco, *Time Crisis 2* inaugura en PS2 un nuevo formato de control: la pistola, la nueva G-Con 45° 2, la única con la que, por ahora, podrás jugar a *Time Crisis 2*. Bueno, éste no es momento para el periférico, pero el caso es que ¡ya tenemos pistola en PS2! Por fin podemos pasarlo en PS2 como en su día lo hicimos con el *Time Crisis* original de PSone: como críos. Incluso puede que mejor. Y es que, a diferencia de *Silent Scope 2* con respecto a su antecesor, *Time Crisis 2* ofrece multitud de novedades. Por supuesto, la más notable desde el primer instante es la sustancial mejora de su aspecto. El paso de los 32 a los 128 bits se hace notar más que nunca. Namco ha conseguido incluso mejorar las texturas de la recreativa para desplegar en tu televisor todo un mundo detalladísimo, rapidísimo y preciosísimo. Te fascinará.

Pero además del bocadillo que se ha metido entre pecho y espalda, *TC2* trae bajo el brazo una importante cantidad de características nuevas, inexistentes en *TC* y *TC Operación Títan*. Por ejemplo, *TC2* permite a dos jugadores cooperar en una misma partida, como en la recreativa original. Esto puede hacerse de dos formas. Una, la de siempre: la pantalla partida. Sólo que, en este caso, la pantalla no se divide en dos mitades verticales,

sino que se «recorta» formando dos pequeñas pantallas de forma rectangular normal y reducido tamaño. La visibilidad se reduce sustancialmente, claro, pero el resultado en las dos «micropantallas» es casi el mismo que si jugaras solo, con toda la tele para ti. Aunque la otra opción para dos jugadores es la que llama especialmente la atención, ya que emula de forma más precisa a la recreativa. La compatibilidad con el Link-Cable de PS2 permite unir dos televisores, dos consolas, dos juegos y dos pistolas y probar lo que es una misión cooperativa de verdad. Por desgracia, poca gente puede permitirse comprar todo eso sólo para disfrutar de *TC2* como es debido.

En todo caso, la naturaleza cooperativa de *TC2* se hace notar en todo momento. Tanto si juegas con pantalla partida o con cable de enlace como si lo haces tú solo, siempre estarás cooperando. Los dos personajes protagonistas se mueven «en equipo» por el escenario, tomando cada uno unas determinadas posiciones, y siempre debes tener cuidado de no dañar a tu com-

«La naturaleza cooperativa de TC2 se hace notar»

pañero. Notarás su ayuda, especialmente cuando te enfrentes a los jefes. Piensa que cada desdichado enemigo tendrá que ocuparse de los dos al mismo tiempo, lo que te dará un mayor margen para actuar/disparar mientras tu compañero es atacado. A veces te tocará cubrir la retaguardia; otras veces serás quien se las vea con los malos primero; en algunas ocasiones le cubrirás desde un lugar elevado mientras él avanza posiciones...

Pero quizás lo más sorprendente de *TC2* sea la posibilidad de jugar con dos pistolas. En fin, que con *TC2* tienes juego para rato e infinidad de posibilidades que explorar. ¡Tardarás en cansarte de él! Aunque eso sí: enseguida te cansarás de las voces, porque la traducción es terrible. Ningún juego es perfecto, ¿no? Al menos está traducido. ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL
 ESPECIAL DE
PlayStation
 Magazine

■ GRÁFICOS 9
 ¡Aún mejores que los de la recreativa!

■ JUGABILIDAD 9
 Con pistola, bestial

■ ADICTIVIDAD 10
 Te lo pasarás como un crío...

CONCLUSIÓN
Time Crisis 2 ha tardado una eternidad en llegar, pero la espera ha merecido la pena. Bestial.



CARACTERÍSTICAS • Dos personajes que cooperan tanto si juegas solo como si no • Compatible con una o dos pistolas a la vez!



Informática, Diseño e Internet

- Técn. en Ofimática e Internet
- Técn. en Ilustración y Diseño Gráfico
- Técnico Diseño Web
- Técn. en Internet y Comercio Electrónico.
- Experto en Creat. y Diseño para Internet
- Dominio y Práctica del PC

Riesgos laborales, Calidad, y Medio Ambiente

- Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Prevección)
- Técnico en Calidad
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

Administración de empresas

- Técnicas de Gestión para Directivos
- Asesor Fiscal
- Contabilidad
- Análisis de Balances
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Secretariado

Marketing y ventas

- Marketing y Gestión Comercial.
- Técnicas de Venta
- Gestión de Comercios y Supermercados

Recursos humanos

- Asesor Laboral
- Técnico en Recursos Humanos

Los alumnos que cursan estos estudios reciben los diplomas CCC empresa y CESDE (Centro de Estudios Superiores de la Empresa). Para consultar Planes de Formación de empresa a medida llama al 902 12 00 01.

Decoración y Manualidades

- Monitor/a de Manualidades
- Manualidades en madera
- Escaparatismo
- Decoración

Belleza y Moda

- Peluquería
- Esteticista
- Modista
- Diseño de moda

Deporte

- Monitor de Aeróbic
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasio

Música

- Guitarra
- Teclado electrónico
- Solfeo
- Acordeón

- Preparación para el Título Oficial.
- Vídeos
- Equipos de Prácticas
- Prácticas Optativas
- Incluye CD Rom

Electricidad, Fontanería y Mecánica

- Carné de instalador Electricista
- Fontanería
- Mecánica

Electrónica

- Electrotecnia y Electrónica
- Radiocomunicaciones

Mantenimiento

- Técnico en Mantenimiento Industrial
- Técnico en Mantenimiento de Edificios

Fotografía, Ilustración y Redacción

- Fotografía
- Dibujante de Moda
- Dibujo
- Dibujante de Cómic
- Escritor

Otras profesiones

- Bibliotecario y Documentalista

Especialidades Sociosanitarias

- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Geriátria
- Aux. de Rehabilitación Geriátrica
- Auxiliar de Farmacia
- Auxiliar de Jardín de Infancia
- Auxiliar de Puericultura
- Dietética y Nutrición
- Quiromasajista
- Terapeuta de Belleza

Cuidado de los Animales

- Aux. de Clínica Veterinaria
- Aux. Veterinario de Animales de Granja
- Peluquería Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino
- Psicología Canina y Felina

Formación en Terapias Complementarias (FTC)

- Herbolterapéutica

Cultura

- Graduado Escolar
- Acceso a la Universidad mayores de 25 años
- Acceso a Ciclos Formativos Grado Medio

Idiomas

- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

Azafatas y Protocolo

- Azafata de Congresos y Relaciones Públicas
- Protocolo

Cocina y Hostelería

- Cocina Profesional
- Hostelería
- Camarero - Barman

Inmobiliaria

- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias



Con el Curso recibirás gratis una guitarra clásica, o una eléctrica con un impresionante descuento. Tú eliges.

Algunos te ofrecerán **tocar la guitarra** de oído. En CCC aprenderás viendo y oyendo. Con un revolucionario método con Cd's y vídeos, que asegura cada paso que das. **¿Quieres ver cómo aprenderás?** Pídenos el vídeo demostrativo gratis. ¡Cree en ti mismo!



- Sí, quiero recibir información sobre el Curso de Guitarra y el video demo gratis.
- Recibir información sobre el Curso CCC de

Recuerda que con tu información podremos adecuar nuestros servicios a tus intereses.

Nombre _____

Apellidos _____

Domicilio _____

Bloque _____ N.º _____ Piso _____ Prta. _____

Población _____

Provincia _____

Cód. Postal _____ Teléfono _____

e-mail _____

Fecha de nacimiento ____ / ____ / ____

D. N. I. (opcional) _____

Te informamos que los datos personales que nos facilites se incorporarán a la base de datos de CCC, para informarte de los servicios de formación del Centro, nuevos programas, ofertas y ayudas que pudieran ser de tu interés. Asimismo, y si no nos indicas lo contrario, los datos personales facilitados podrán ser cedidos a otras entidades que colaboran con el Centro CCC, para informarte de servicios relacionados con nuestros programas. Tienes el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podría ejercitar mediante carta dirigida a CCC, Calle Orense, 20-11 (28020) de Madrid. (Ley Orgánica 15/1999)

- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED.
- (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
- Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a:
CCC - Apartado 17222 - 28080 MADRID, ESPAÑA

GEN

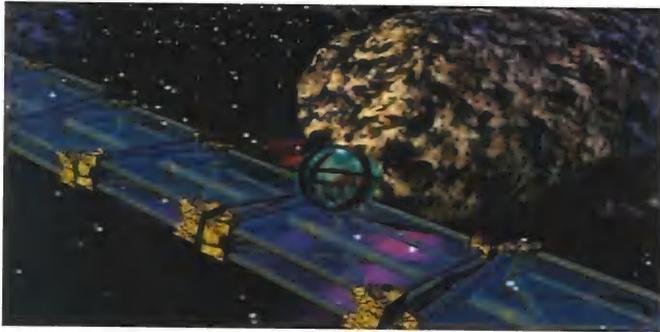
Infórmate

902 20 21 22

www.centroccc.com

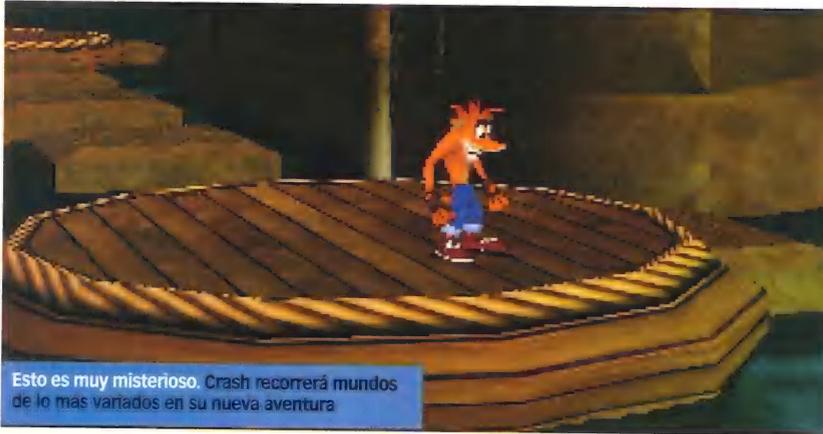


Sí, quiero



Abierta, Crash. En algunas fases del juego también tendrás la oportunidad de controlar a Coco

Una aventura de cine. Seguro que Crash es un gran fan de las pelis de Indiana Jones



Esto es muy misterioso. Crash recorrerá mundos de lo más variados en su nueva aventura



Me la voy a pegar. Las fases de la bola de cristal son de las mejor realizadas técnicamente

CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX

Crash, boom, bang... ¡Tu pantalla estalla de diversión!

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 9.900 (60,07 €)
 DISTRIBUIDOR VIVENDI
 DESARROLLADOR TRAVELLER'S TALES
 RESTRICCIÓN DE EDAD NO
 IDIOMA CASTELLANO
 JUGADORES UNO

ALTERNATIVAS

PS1: Crash Bandicoot 3: Warped (PSMag24, 9/10)

Diversión sin freno con uno de los mejores plataformas para la gris

PS2: Klonoa 2 Lunatea's Veil (PSMag58, 9/10)

Un plataformas adictivo y divertido. Si lo pruebas, tendrás que acabártelo



Crash vuelve con nosotros,

pero antes de visitarnos se ha lavado la cara con un jabón especial de 128 bits. ¡Y no veas lo limpio y bonito que ha quedado!

Así están las cosas: el malo malísimo Cortex y la malvada máscara Uka-Uka han invocado a las aún más malas Máscaras de los Elementos para dominar el universo y, ya puestos, acabar de una vez por todas con nuestro querido Crash. Como es de suponer, Crash no va a quedarse de brazos cruzados ante tal amenaza... ¡Que empiece la diversión!

Te encuentras en la Sala del Tiempo y ves que hay cinco mundos por explorar. Cada mundo está compuesto por cinco fases y un enemigo final. Al principio sólo podrás acceder al primer mundo, pero podrás comenzar por la fase que más te apetezca. Sin embargo, es recomendable seguir el orden establecido, puesto que en esta aventura, nuestro marsupial no sólo se dedicará a saltar cajas y recoger fruta. Nada de eso. En esta ocasión, Crash nos sorprenderá con un arsenal de correrías de lo más inusuales: podrás aventurarte en fases clásicas de plataformas; pilotar aeroplanos en medio de batallas que nada tienen que envidiar a las de la Primera Guerra Mundial; sumergirte en las profundidades de mares y océanos

plagados de bichejos con aviesas intenciones; viajar a grandes velocidades a bordo de vagonetas emulando a Indiana Jones; pisar el acelerador de un todoterreno en medio de la jungla con una manada de rinocerontes pisándote los talones... ¿Hace falta que sigamos para convencerte de las capacidades de Crash? Una de las características de los juegos del mamífero anaranjado es que siempre se ha mantenido fiel a sus raíces, a un sistema de juego que viene explotando desde hace tiempo, y esta nueva entrega no es una excepción. Como seguramente ya sabrás, en esta ocasión han sido los chicos de Traveller's Tales y no los de Naughty Dog (los desarrolladores de las tres primeras partes) los encargados de dar vida una vez más a Crash. Pues bien, esta compañía no sólo ha exprimido todo lo visto hasta ahora en los títulos anteriores, sino que ha incluido algunas ideas nuevas y le ha dado un aspecto al nuevo título acorde con la tecnología que se lleva hoy día. Y si no, espera a ver la fase en la que Crash se encuentra metido dentro de una bola de cristal y debe

«Crash sorprende con un arsenal de correrías»

mover los pies para que la bola avance o retroceda. *La venganza de Cortex* hace gala de una dificultad muy bien ajustada. Las primeras fases del juego vienen a ser un entrenamiento para lo que vendrá después ya que te permiten familiarizarte con las habilidades del personaje. Pero no te confíes, porque cada vez que derrotas a un jefe final, aprenderás una habilidad nueva y deberás adaptarte a ella y a su utilidad en determinados pasajes del juego. Además, los escenarios, sin estar excesivamente cargados, son detallados y gráficamente vistosos, los personajes son divertidos y variados y la jugabilidad roza cotas muy altas, puesto que siempre querrás saber qué te espera en la siguiente fase o en el siguiente mundo.

En definitiva, es un juego divertido, bonito. O dicho de otro modo: es imposible que no te guste. ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine

■ **GRÁFICOS 8**
 Bonitos, sencillos y efectivos

■ **JUGABILIDAD 8**
 Su simplicidad es su mejor arma

■ **ADICTIVIDAD 8**
 Siempre querrás ir más allá

CONCLUSIÓN

No será un hito en la historia de los videojuegos, pero es divertido, variado y muy simpático



CARACTERÍSTICAS • 5 mundos para explorar con multitud de fases • Dos personajes controlables: Crash y su hermana Coco



Aparcando. Supera las pruebas de aparcamiento con éxito para obtener un extra.



Rival. Tu eterno enemigo es el camión negro, que te empujará y echará encima el tráfico siempre que pueda.



¡Tornado! En el segundo nivel, un tornado elevará por los aires el tráfico, poniendo auténticas barridas de chatarra que esquivar.

18 WHEELER

AMERICAN PRO TRUCKER

DATOS



DISPONIBLE SÍ

PRECIO 9.990 (60.04€)

DISTRIBUIDOR ACCLAIM

DESARROLLADOR SEGA

RESTRICCIÓN DE EDAD +13

IDIOMA MANUAL Y

TEXTOS EN CASTELLANO

JUGADORES DE UNO A DOS

ALTERNATIVAS

PS1 *Destruction D. Raw*

(PSMag44, 8/10)

Casi igual de americano, pero de coches.

PS2 *Crazy Taxi*

(PSMag54, 8/10)

Más rápido, divertido y largo que *18 Wheeler*

Ideal para una tarde de cervezas y tatuajes



Si lo que quieres es descubrir el auténtico sabor americano, deja de fumar. No necesitabas tabaco, ni bebidas alcohólicas, para encontrar la esencia yankee que tanto has buscado: ¡está en tu consola! O podría estarlo, si te decides por *18 Wheeler* la próxima vez que te pases por tu tienda preferida. Sólo las hamburguesas con queso son más americanas que esto.

18 Wheeler fue originalmente un arcade de carreras de camiones, una recreativa. Hace unos meses, Sega la versionó para Dreamcast, como hizo con *Crazy Taxi*; y si al final *Crazy Taxi* ha acabado en PS2, *18 Wheeler* no ha querido ser menos. Una vez más, nos encontramos con «un juego de Dreamcast que funciona en tu PS2», porque realmente no hay nada aquí que no hayamos visto en la consola de Sega. Incluso se ha dotado el juego de *anti-aliasing* para darle el mismo aspecto que en Dreamcast, idéntico.

Sin embargo, no es del todo justo comparar *18 Wheeler* con *Crazy Taxi* en todos los aspectos. *18 Wheeler* es un arcade de carreras de camiones, enormes trailers de 18 ruedas, a lo largo de carreteras y ciudades americanas «reales». Sí, «reales», entre comillas. Porque, si bien los trayectos que se repre-

sentan en el mapa antes de cada nivel existen de verdad en el mapa de Estados Unidos, lo que encontrarás después no es tan real. Cada nivel es una especie de «resumen» de las cosas que encontrarías entre esos dos puntos señalados en el mapa. Si viajas de Dallas a San Francisco, por ejemplo, sólo verás parte de Dallas, unos cuantos kilómetros de autopista —en lugar de los varios cientos que hay en realidad, que serían días enteros jugando—, y parte de San Francisco. Y lo mismo pasa en todos los niveles, claro.

Quizás ahí está el problema de *18 Wheeler*, que en ese aspecto no tiene nada que ver con *Crazy Taxi*. Mientras que en *Crazy Taxi* te movías como un loco por una ciudad de «tamaño real», aquí estás en un «país resumido». Tardas pocos minutos en recorrer lo que en el mundo real serían semanas sin parar, y esto resulta poco... serio. Además, tampoco el juego es lo suficientemente largo o difícil como para entretenerse

«Te lo pasas varias veces en un par de horas, si eres bueno»

durante meses. De hecho, te lo podrías pasar varias veces en un par de horas, si eres bueno con el mando. Si ganas a tu adversario, tendrás la ocasión de enfrentarte a una especie de «reto secreto» que te servirá para conseguir algún extra, si tienes éxito (una nueva bocina, un motor más potente, un nuevo tubo de escape, etc.).

Pero vaya, ni aun con todos los extras, secretos y opciones exclusivas para Dreamcast y PS2 que no aparecen en la recreativa, *18 Wheeler* parece un juego «completo». Ideal para unas horas, con un aspecto formidable y capaz de transmitir con toda naturalidad la sensación de conducir un cacharro de varias toneladas a todo trapo. Pero corto, y poco serio. ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine

■ GRÁFICOS 8
Los de la versión de Dreamcast

■ JUGABILIDAD 7
Demasiado corto...

■ ADICTIVIDAD 9
¡Es de Sega, hombre!

CONCLUSIÓN

Un juego estilo *Crazy Taxi*, pero más genuino y menos profundo. Es todo personalidad, aunque se echa en falta más... juego.

8
10

CARACTERÍSTICAS • Cuatro camiones más uno secreto • Cinco niveles no son muchos • Las opciones extra que ya tenía en Dreamcast



Distancia. A pesar de su buen aspecto, el punto fuerte de PES es su jugabilidad, siempre fiel a los



Animación. Te costará diferenciar entre un partido real y un partido de *Pro Evolution*.



Público. El calor del público se hace notar en todo momento, es como estar allí.



Lluvia. Cuando llueve, hasta las cámaras se ponen chubasquero.



PRO EVOLUTION SOCCER

Los dos titanes del fútbol se enfrentan en PS2

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 10.490 (63,05€)
 DISTRIBUIDOR KONAMI
 DESARROLLADOR KONAMI
 RESTRICCIÓN DE EDAD NO
 IDIOMA CASTELLANO
 JUGADORES DE UNO A OCHO

ALTERNATIVAS

PS1: ISS Pro Evolution 2
 (PSMag52, 10/10)
 El dueño de todos los laureles en PSone...
PS2: FIFA 2002
 (PSMag59, 9/10)
 El mejor de la serie. Pero no es un ISS...



Si eres un incondicional de la serie FIFA... deberías bajarte del burro de una vez por todas, ¿no? Vale, vale, perdona. Esto de los simuladores de fútbol es casi, casi

como el fútbol propiamente dicho: cuando se es seguidor de un equipo, no hay quien te haga cambiar de idea (por mal que vayan las cosas con los chicos de tu camiseta). Te perdonamos si prefieres la serie FIFA. De hecho, desde que PS2 ha nacido, el mejor juego de fútbol ha sido FIFA 2002, ya que ISS dejaba mucho que desear.

Pro Evolution Soccer es el nombre que recibe en Europa lo que en Japón se llamó *Winning Eleven 5*, para muchos el mejor simulador de fútbol de todos los tiempos: un juego en el que prima, por encima de todo, el realismo y la jugabilidad.

Con esto no queremos decir que los gráficos o el sonido de *Pro Evolution Soccer* sean mediocres, o inferiores a los de FIFA 2002, ni mucho menos. El nivel de detalle de los jugadores aquí es soberbio, y su animación es más suave y realista que nunca. Se han incluido cantidad de ademanes y movimientos nuevos, la mayoría de ellos relacionados con la distancia del jugador hasta el balón, o la posición de éste con respecto al deportista. El público también sobresale por su aspecto y com-

portamiento, totalmente interactivo. ¡Alucinarás con las bengalas y el confeti! Qué gente tan entreadgada, parece mentira que sean virtuales...

Pero sin duda lo que más destaca de *Pro Evolution Soccer* es, como en cualquier ISS de PSone, su jugabilidad. Enseguida te darás cuenta de que, tras la secuencia de introducción de los partidos, todo lo que verás en pantalla será fútbol. Simplemente fútbol. Con cámaras alejadas que no te permitirán recrearte con el nivel de detalle de las caras de los jugadores, por ejemplo, pero que sí te dejarán disfrutar del partido de una forma «seria», más «profesional». Planearás estrategias en décimas de segundo, moverás a los jugadores a voluntad sin que en ningún momento suceda en la pantalla algo que no quieras o no entiendas, te sentirás cómodo. Y lo pasarás en grande, claro.

KCET ha retocado un poco el sistema de control, para mejorar aún más lo intuitivo de los movimientos y jugadas. La comodidad del control y de estos pases automáticos, sumados a la distancia más que prudencial de la cámara, te permiten concen-

trarte en los partidos como nunca antes lo habías hecho. ¡*Pro Evolution Soccer* es todo jugabilidad! No desestimamos su calidad gráfica, sus opciones o sus modos de juego, pero está claro que la jugabilidad es la piedra filosofal de este debut de KCET en PS2. Después de probarlo, se te quitarán las ganas de jugar otra vez con *ISS Pro Evolution 2*, por difícil que eso te parezca. Tan sólo se echan en falta los nombres de algunos jugadores... Es una lástima, pero EA tiene licencias exclusivas sobre muchos de ellos. ¡No se puede tener todo! ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
 Magazine

■ **GRÁFICOS 9**
 De impresión, fíjate bien

■ **JUGABILIDAD 10**
 KCET sí que sabe lo que nos gusta

■ **ADICTIVIDAD 9**
 Lástima de licencias a medias...

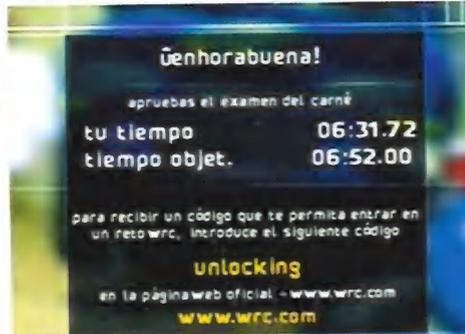
CONCLUSIÓN
 Si eres un verdadero amante del fútbol, te apasionará. Jugabilidad en estado puro...

10

«Lo más destacado es su jugabilidad»



Países. Antes de cada rally verás un vídeo con imágenes reales como introducción. Aquí, Catalunya.



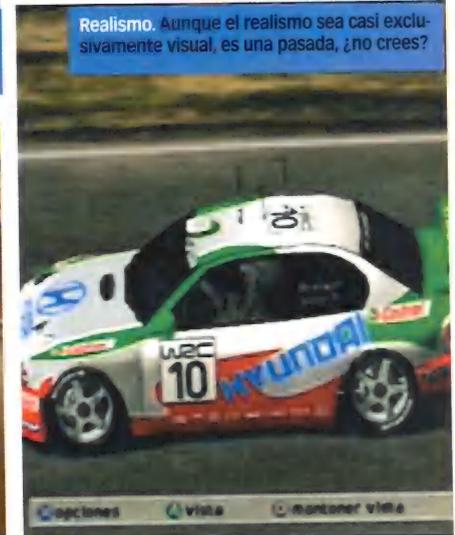
Internet. Sácate el carnet y entra en Internet para conseguir un código con el que desbloquear uno de los modos de juego.



Realismo. Aunque el realismo sea casi exclusivamente visual, es una pasada, ¿no crees?



Salpicadero. Las vistas interiores no podrían ser más realistas.



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Bueno, que oro parece, pero plata no... En fin...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
 PRECIO **9.900 (59,05 €)**
 DISTRIBUIDOR **SONY**
 DESARROLLADOR **EVOLUTION STUDIOS**
 RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
 IDIOMA **CASTELLANO**
 JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: Colin McRae 2.0
 (PSMag56, 10/10)

Parece mentira que se pueda hacer algo así en una PSOne.

PS2: ATV Off-road Fury
 (PSMag56, 7/10)

No te importa que en lugar de coches sean quads, ¿no?



Nos ha ocurrido algo que no nos había sucedido nunca: hemos encontrado un juego final inferior a las versiones de preview que habíamos probado. ¿Cómo es posible?

Pero vamos por partes. No vayas a pensar que éste es un mal juego, ¿eh? Nada más lejos de la realidad. *WRC* es una auténtica pasada, impresionante. Un control de lujo, suavísimo, y con un aspecto prácticamente real. Lo que ocurre es que, por un lado, Evolution Studios ha «desarreglado» algunas cosas en el juego final; y por otra, ha dejado intactos los defectillos que tenían las versiones de preview que habíamos visto en meses anteriores.

Quizás el «desarreglo» más importante es el que se refiere a los desperfectos de los vehículos. En el *WRC* definitivo los coches son tan duros, ¡que pensábamos que ya no sufrían desperfectos! Mientras que en betas anteriores los choques, abolladuras y averías resultaban ciertamente adecuados, creíbles, graves; en el juego final tu coche es prácticamente indestructible. Si quieres ver cómo echa humo por el capó o cómo, simplemente, se rompen los focos, tendrás que empotrarte contra un árbol de frente a más de 180 por hora. Si te la pegas más despacio, no sufrirás un solo rasguño. El control también es genial, pero no tan verosímil como el de la serie *C McRae* o *Rally Masters*. Las diferencias en el comportamiento de tu coche

cuando usas el freno de servicio o el de mano son mínimas, por ejemplo. La sensación de velocidad tampoco es suficiente. Si alguna vez has ido a 200 en un coche real por la autopista, sabrás qué es el vértigo. Y ese vértigo no se deja ver en el juego en ningún momento, yendo a esa velocidad por caminos estrechísimos. Raro, ¿no?

Pero sin duda el factor más descuidado de *WRC* en cuanto a control es el efecto del agua. Si te has sacado el carnet en los últimos años, todavía recordarás una clase teórica titulada «distancias de frenado». Se considera distancia de frenado el tramo que avanza el coche desde que pisas el freno hasta que se para por completo. Esta distancia se duplica sobre asfalto mojado y se multiplica por diez sobre hielo o nieve. En el mundo real. Pero no en *WRC*. En el juego, ¡la nieve y el hielo resbalan mucho menos que el asfalto mojado! Conducir sobre tierra o grava mojada, en *WRC*, es similar a hacerlo sobre nieve (no debería serlo, pero vaya, se lo perdonamos). En cambio, conducir sobre asfalto mojado es... imposible. Tendrás la sensación de estar pilotando una pastilla de jabón de 300 caballos de potencia sin volante. Si has conducido sobre lluvia alguna vez un coche real, la lluvia de *WRC* te... «SOR-

« El control es genial, pero no es C McRae »

prenderá». A esto habría que añadir ciertos «detallitos» que esperábamos en el juego final y que no aparecen, como un modo Arcade estilo *V-Rally 2* o *Rally Masters* (contra uno o varios coches en tiempo real); un limpiaparabrisas quitando las gotas del cristal cuando llueva (en el juego, ni hay gotas sobre el cristal, ni limpiaparabrisas, ni nada de nada); opciones de configuración mecánica más avanzadas... Tan sólo podrás escoger entre tres intensidades de suspensión, dirección y longitud de marchas, además del tipo de neumáticos.

Si has jugado a *C McRae* un par de veces, te será imposible no ganar aquí todos los campeonatos de tirón, en el nivel de dificultad Normal (para desbloquear el Difícil). Bueno, todos en los que no llueva, claro... Vaya, que *WRC* es genial, pero mucho menos de lo que esperábamos. ●

VEREDICTO

PlayStation Magazine

■ **GRÁFICOS 10**
 Bestiales, ¿es que no los ves?

■ **JUGABILIDAD 8**
 Tiene sus agujeros negros...

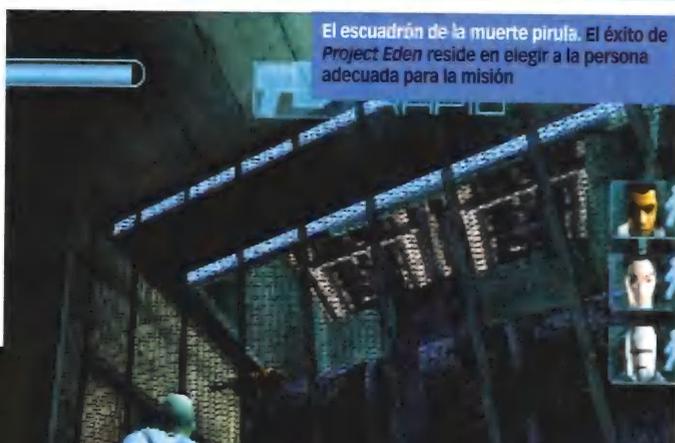
■ **ADICTIVIDAD 8**
 Algunas carencias importantes

CONCLUSIÓN

Es fácil dejarse llevar por el entusiasmo al verlo, pero lamentablemente, *WRC* pierde encanto cuanto más juegas.



CARACTERÍSTICAS • 70 circuitos diferentes para un jugador • Los 14 países de la temporada de este año.



El escuadrón de la muerte pirula. El éxito de *Project Eden* reside en elegir a la persona adecuada para la misión



El ataque de la araña. En las profundidades de *Project Eden* las cosas tienen la costumbre de salirse de madre en lo que a proporciones se refiere

PROJECT EDEN

DATOS



DISPONIBLE SÍ
PRECIO 9.990 (60.04 €)
DISTRIBUIDOR PROEIN
DESARROLLADOR
CORE DESIGN
RESTRICCIÓN DE EDAD +13
IDIOMA CASTELLANO
JUGADORES
DE UNO A CUATRO

ALTERNATIVAS

PS1 TOMB RAIDER
(PSMag1, 10/10)
El equilibrio perfecto entre acción y exploración

PS2 RE:CODE VERONICA X
(PSMag58, 9/10)
Un hito del horror en tercera persona

Una aventura por equipos con tintes de ciencia-ficción de los creadores de *Tomb Raider*



El futuro. Qué lugar tan fantástico. Un enorme pedazo de plastilina virgen listo para que las mentes de los diseñadores, artistas y agoreros lo transformen en todo tipo de formas

imaginativas, emocionantes y algo horribles. Y normalmente todas suelen incluir un monorraíl de serie.

Aunque *Project Eden* puede considerarse ligero en lo que a la parte de transportes públicos se refiere, lo cierto es que se marca un tanto de alucine al invocar un mundo futuro al más puro estilo «peligrosamente-plagado-de-mutantes-violentos» y luego te lanza directamente en mitad del meollo.

Pero... ¿quién eres tú? Ahí llega la parte interesante. Te encargas de una unidad de cuatro miembros pertenecientes a la Agencia de Protección Urbana. Tu misión es bajar desde la parte alta y rica de un megarrascacielos a las plantas inferiores, mugrientas y contaminadas, para descubrir qué narices provoca una serie de extraños disturbios.

La composición de tu equipo es la mar de interesante. Carter es el detective del grupo, mientras que Minoko es una informática que lleva los bits en la sangre. Andre es un técnico muy experimentado que puede arreglarlo prácticamente todo y, por

último, está Amber, un robot enorme que puede soportar tanto calor intenso como gases nocivos. Añádele una plétora de armamento más que útil a la mezcla y ya estás listo para la aventura.

Tu misión es abrirte camino a lo largo de los 11 interminables niveles del juego: si quieres que todo sea coser y cantar, mejor será que te vayas entrenando en la técnica de alternar rápidamente los controles de cada miembro del cuarteto para usar sus habilidades individuales. Y aunque puedes dejar al resto del equipo atrás para las misiones en solitario, te arriesgas a que, al regresar, a menos que los hayas dejado en un lugar seguro, lo único que encuentres sean unos cuantos trozos de cartílago, una tuerca y un par de botas humeantes.

La idea es, pues, mantener al equipo unido en la medida de las posibilidades, y Core se ha lucido al crear un sistema de menús y controles que permiten que te concentres en la jugabilidad en lugar de andar perdiendo el tiempo con la mecánica de la

«Una experiencia de lo más inteligente»

multitarea. Con sus numerosos puzzles y sus inyecciones de acción intensa, *Project Eden* es un juego que se consume lentamente y que se merece el tiempo que invertirás en aprender las habilidades del equipo. En cuanto a los puntos flacos del juego, no habría estado nada mal incluir un mapa, y a los gráficos les falta un poco de espectacularidad. No obstante, dado que logra aumentar el interés de una forma gradual, se acaba convirtiendo en una experiencia de lo más inteligente y gratificante. ■

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL
PlayStation
Magazine

- **GRÁFICOS 6**
Animación adusta y algo tosca
- **JUGABILIDAD 8**
Muy jugable, si le das tiempo
- **ADICTIVIDAD 7**
Todo un desafío, pero no invita a repetir

CONCLUSIÓN
Una aventura satisfactoria lastrada por unos gráficos mejorables

8
10

CARACTERÍSTICAS • Perspectiva en primera o tercera persona • Un robot de control remoto para explorar



Overdrive. Los golpes especiales con la barra de Tensión llena son geniales. El fondo se funde en negro, aparecen dragones, rayos de luz... etc.

Qué pintas... La estética de los personajes, como ya habrás adivinado, es muy manga, je, je.

Detalle. Los personajes están tan bien integrados en los fondos, que sin movimiento resultan difíciles de diferenciar.

GUILTY GEAR X

PS2 ya tiene un *beat 'em up* en 2D, a la antigua

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 9.990 (60.04€)
 DISTRIBUIDOR VIRGIN
 DESARROLLADOR SAMMY
 RESTRICCIÓN DE EDAD NO
 IDIOMA MANUAL EN CASTELLANO
 JUGADORES DE UNO A DOS

ALTERNATIVAS

PS1 Street Fighter A3 (PSMag29, 9/10)
 El mejor de la serie, sin duda. Lo conoces, ¿no?
PS2 Street Fighter EX3 (PSMag51, 8/10)
 Genial, y con gráficos en 3D, pero con pocas novedades.



En el número 40 de *PSMag* publicamos la *preview* de la versión para PSOne de *Guilty Gear*. Por una de esas razones que a veces escapan a nuestro entendimiento, se nos pasó analizarlo después. Vaya. ¡Pero era un gran juego, sí! Tanto como *Guilty Gear X*, al menos, aunque en este caso se trate de un título para PS2.

No obstante, éste es uno de esos casos en los que la potencia de la consola es lo de menos. Resultaría prácticamente imposible adivinar si *Guilty Gear X* es un título de PSOne o PS2 por su aspecto: gráficos en 2D a lo *Street Fighter* a base de fondos planos superpuestos y personajes creados con *sprites*. Qué recuerdos nos trae esto... Pero no creas por esto que el aspecto de *Guilty Gear X* es como el de cualquier *Street Fighter* o *Fatal Fury*, ni mucho menos. Precisamente, una de las características que hacen de *GGX* un juego muy diferente a los demás es que tanto los personajes como los fondos gozan de la misma resolución. Dicho de otro modo: el nivel de detalle de los *sprites* con que están representados los luchadores y los fondos es el mismo, de modo que, si un personaje se queda «quieto», podrías pensar incluso que forma parte del público del combate. Esta característica, que en principio podría parecer poco impor-

tante, se hace notar constantemente. Los luchadores están tan bien integrados en los fondos, y se mueven con tanta suavidad —comparados con los de otros juegos en 2D, claro— que no resulta nada fácil anticiparse a sus movimientos o ataques especiales.

Aunque hay elementos en *GGX* mucho más importantes que su aspecto. Su sistema de movimientos y combos es único, superior. La variedad de combos golpes, .

Pero la novedad más destacada de *GGX* es una función llamada Roman Cancel —«Cancelación Romana»—, que te permite cancelar cualquier acción, combo o movimiento especial que estés ejecutando en cualquier momento. Si a medio combo quieres hacer otro combo diferente, por ejemplo, bastará con ejecutar una Cancelación Romana e introducir la secuencia de botones del combo con que quieras seguir. Si tu adversario te está poniendo fino y se separa un momento de ti,

«La novedad mayor es la función Roman Cancel»

podrás eliminar el tiempo de retardo que tu personaje necesita para recuperarse con una Cancelación Romana, etc. ¡Realmente esto de la Cancelación abre un montón de nuevas posibilidades! Y por supuesto, el despliegue visual de los golpes especiales y Muertes Instantáneas es alucinante.

¿Es éste un juego digno de PS2? La verdad es que ésa es una cuestión muy subjetiva desde el nacimiento de PlayStation y Saturn. Desde la invención de las máquinas de 32 bits, el gusto por las 2D tiene poco que ver con la tecnología. *GGX* está lejos de las posibilidades de PS2, pero también de las de PSOne. ¿Eres un jugador «retro», o no? ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 7
 Como de PSOne, claro

■ JUGABILIDAD 10
 Bestial, ¿qué esperabas?

■ ADICTIVIDAD 8
 Si te van las 2D...

CONCLUSIÓN
 Si te gustan los *beat 'em up* en 2D, no puedes perderte *GGX*. Es todo jugabilidad.

8
 1D

CARACTERÍSTICAS • • Quince personajes en total • Combos y movimientos especiales que se pueden cancelar en cualquier momento

PS Mag ANTERIORES



CD 45: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Training, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Marranos en Guerra (Idemas jugables). Además, vídeos de Destruction Derby Raw, Raxalid V-Football, A Sangre Fría, Tomb 2 y Mito.



CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invictad, Silent Bomber, Mo'N, Vio Ribbon (Idemas jugables). Además, vídeos de Grid Session, Tenchu 2, Galaxian, Vanishing Point y Titan AE.



CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Year, TOCA World Racing Cars (Idemas jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Intestation.



CD 48: Sydney 2000, Grid Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Mr. Driller, Terracot y Formula One 2000. Además, vídeos de Driver 2, Superman, Ducati Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Intestation.



CD 49: Driver 2, Action Man Destruction K, X-Men Mutant Academy, Increíble Crisis, San Cross Championship, A sangre fría (Idemas jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Fain en Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon.



CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esta es Fictol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Racing Cars (Idemas jugables). Además, vídeos de Telefericos: una aventura monstruosa, Kendoza, El mundo nunca es suficiente, Monster Truck y Mat Hoffman's Pro BMX.



CD 51: Chicksen Run, Yoko Crisis: Proyecto Titan, Boys & Tar en la espiral del tiempo, Asterix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Mr. Pac-Man y Re-Volt 2 (Idemas jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón.



CD 52: Chicksen Run, Yoko Crisis: Proyecto Titan, Boys & Tar en la espiral del tiempo, Asterix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Mr. Pac-Man y Re-Volt 2 (Idemas jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón.



CD 53: Mut Hoffman's Pro BMX, Driver 2, ¿Quién quiere ser millonario?, Legend of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater 2, Spyro: El año del dragón y Ready 2 Rumble Round 2 (Idemas jugables). Además, vídeos de WDL: War Jets y de Warriors of Might & Magic.



CD 54: Batman of the Future y Telefericos: Una aventura monstruosa (Idemas jugables). Además, vídeos de C-12: Resistencia total, Army Men: Air Attack 2, Army Mac: Sarge's Heroes 2, El emperador y sus lecuras, ISS Pro Evolution 2, Ready 2 Rumble Round 2 y Starstruck.



CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Racer: Legacy of Kain, Pigamea 3D (Idemas jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark 18, Mort the Chicken, Final Fantasy IX.



CD 56: Demos jugables de Alone in the Dark 18: The new nightmare, Ali's Exoticas, Mediven 2, Music 2000, Destruction Derby, Asterix: Juegos disparatados y TOCA 2. Además, vídeos de ISS Pro Evolution 2, Mort the Chicken y The Simpsons Wrestling.



CD 57: Demos jugables de ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Race, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2 y F1 '99.



CD 58: Demos jugables de Formula One 2001, Sybhan Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX, Maximus Remix, Age Escape, Tomb Raider: Driver, A sangre fría, Ace Combat 3.



CD 59: Demos jugables de The Italian Job, Looney Tunes: Perro & Lobo, Warner Animagón, Tactic: Destino aventura, Everybody's Golf 2, Colin McRae 2.0, Crash Bandicoot 3: Warped.



Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de PlayStation Magazine a 975 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 - BARCELONA

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 |
| 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 |
| 59 | | | | | | | | | | | | | |

Forma de pago:

- Contra reembolso
- Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
- Tarjeta de crédito
- VISA (16 dígitos) American Express (15 dígitos)

N.º / (caducidad)

Nombre del titular:

Firma:

Nombre y apellidos:

Calle:

Población:

Provincia: C.P.

Teléfono:



FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido
Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

QUE VAS A MI MAMÁ, JOPÉ

Hola, gente de *PSMag*. Primero querría agradeceros que hagáis la revista (os sigo desde el número 1), y aunque sé que Javier es así, que sepa que irá a mi mamá si me insulta o me critica. Éstas son mis preguntas:

1. ¿Hay algún truco para *FIFA 2001*?
2. Mi PSone es nueva. ¿Es malo darle calentones?
3. Tengo un amigo que se ha apostado un juego a que *Driver 2* es mejor que *GT2*. ¿Podríais darme vuestra opinión?

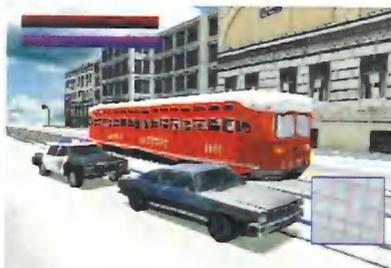
Dejo de escribir, porque me hago pipí (rima, ¿eh?).

PD: Por cierto, ¿leéis las cartas de los lectores?

Jose Antonio Herrero
San Antonio (Ibiza)

(Javier, pensando): Pobre imb... (Javier, escribiendo): Pobre imb...

1. Ahí va éste: completa la liga inglesa con el Everton sin encajar más de 25 goles en nivel profesional. Conseguirás el equipo «World XI», y si ganas con él la copa del mundo... bueno, tampoco querrás que te lo destriremos todo, ¿no?



2. ¿Cómo? ¿Para qué rayos la usas? Ah... En fin, tu consola no se estropeará porque la uses cinco horas seguidas, pero sí puede hacerte daño a la vista. Juega con moderación —es responsabilidad de tu madre—.
3. No es mejor juego. Distinto sí, pero no mejor (y ahora, ve corriendo a junto mamá y dile que tu amigo te debe un juego). De nada, ¿eh?

PD: Ni mucho menos... ¿qué te hace pensar eso?

PSMAG TE GUÍA, LLÁMANOS AL 906...

Hola, me llamo Sandra y quería haceros unas preguntas:

1. ¿Cuáles son los mejores juegos de rol, del 1 al 10?
2. ¿Cuándo va a salir *Final Fantasy XII*?
3. ¿Es verdad que la PS2 sirve de DVD? ¿Para cualquier película?
4. ¿Es verdad que van a sacar un juego para PSX en el que salga *Rappel*?
5. Me he enterado de que van a sacar un juego de *Gladiator*. ¿Para cuándo?

Hasta otra, colegas.

PD: Cuando la gente escribe tonterías tan grandes como «¿Cuándo van a sacar *Pokémon*?», si fueran al mercado se darían cuenta de que está allí mismo. Estas preguntas me ponen de los nervios.

Sandra Martínez
Fuenlabrada (Madrid)

1. Nos lo pones «a huevo», pero... dudamos de que los diez que estás pensando sean exactamente los diez mejores. *Legend of Dragoon*, sin ir más lejos, es una excelente alternativa a cualquier *FF*. Y también *Breath of Fire IV*.
2. En 2002 o 2003, probablemente. No somos adivinos...
3. Claro que sirve de DVD, ¿en qué mundo vives? Ahora bien, en cuanto a lo de «para cualquier película» la res-

CARTA ESTRELLA

AGTREADOS

Hola, amigos de *PSMag*, me llamo Iván y tengo una PS2. Ahí van mis preguntas:

1. He comprado *GT3* y me parece una auténtica pasada, pero después de leer vuestra *review* sobre el juego me he quedado un poquillo mosqueado. *GT2* iba a 25 cuadros por segundo y *GT3* va a 50 (la versión PAL), por lo que se ha mejorado en un 100%. Pero en Japón y en EE.UU. va a 60 cuadros, y ahí surge mi pregunta: ¿Por qué el sistema NTSC logra esa velocidad y el PAL no? ¿Es que la PS2 NTSC es mejor que la PAL? ¿Por qué hay dos sistemas y no uno solo?
2. Acerca de *GT3*, estoy pensando en comprarme el volante GT Force. ¿Qué os parece?
3. ¿Cuántas pistas de lluvia hay en el modo GT? Sólo he encontrado dos y están en la modalidad de Rally.
4. Sigo con *GT*: Kazunori dijo que ésta iba a ser la versión definitiva de la serie a falta del juego en red, pero que está pensando en algo especial. ¿No creéis que sería fabuloso que hubiera un campeonato *on line* y que se pudieran bajar nuevos vehículos de la red? Además, siempre me he imaginado un Deep Forest o un Trial Mountain de noche con luces de los coches en tiempo real. ¡Sería genial! Y a ver si esta vez incluyen daños en los coches, que creo que sería indispensable para crear una liga *on line*.
5. Ya que ha salido el tema, ¿para cuándo el disco duro y la conectividad a Internet de PS2 en Europa? Tengo entendido que en Japón las unidades de PS2 incluyen estos artículos de serie, ¿no hará falta algún periférico especial para que no se me infecte la consola con ningún virus?
6. ¿Cómo es que no habéis mencionado *WRC 2001*, si va a ser un bombazo y ya

está al caer?

7. Ahora que Sega programa para PS2, ¿lanzará *Virtua Tennis* para ella?
8. ¿Por qué no dejáis más de lado a PSone y os dedicáis de lleno a PS2? Podríais llamaros... no sé, *PSMag Evolution*, por ejemplo.

Finalmente, y antes de despedirme, quisiera deciros que compro todos los meses a vuestra hermana mayor *PS2 Revista Oficial* (lo hago por las demos), que es bastante peor que la vuestra (que me gusta mucho, ni mucho menos os compro por las demos), pero que *PSMag* se me hace algo cara porque tengo que pagar 2.000 ptas. por las dos. La *Play Obsesion 2*, que es de vuestra misma editorial, ¿la hacéis también vosotros? Porque así me compraría ésa... Tendrá sección *Feedback*, ¿no? Ah, y aunque la *Revista Oficial de PS2* no me gusta mucho, les doy las gracias desde aquí por bla, bla, bla <CENSURADO...>.

Aquí me despido, fanáticos de la Play. ¡Hasta otra!

Iván
(Ni idea de dónde vive)

1. Ah, los dichosos 60 Hz. El NTSC está diseñado así, tiene un refresco de pantalla de 60 cuadros por segundo y unas cien líneas menos de resolución respecto al PAL (que va un 17,4% más lento). El problema no es que la consola japonesa vaya más rápida, sino que las conversiones que se hacen para el viejo continente no incluyen una opción para seleccionar el modo de visualización entre 50/60 Hz. ¿Por qué no incluyen esta opción, cuando en Dreamcast era casi un estándar? Sony se vio obligada a incorporar un sistema anti-

puesta no es tan evidente: hay restricciones (no reproduce películas de importación) y no podrás aprovechar de las mejoras visuales del cable Euro-AV (que envía la señal con tonos verdosos por obra y gracia del sistema anticopia). Pero, por lo demás, da el pego.

4. Molaría, pero no. *Theme Rappel: the ultimate cutre-phone manager*.

5. Sierra se iba a encargar de desarrollarlo, pero hace un montón de meses que el Maximus poligonal no da señales de vida.

PD: Di que sí, que tenemos que contestar a cada cosa...

UN TRUCO, DOS TRUCOS, TRES TRUCOS

¡Arriba PSMag! ¡Arriba PSone!

1. ¿Sabéis si va a salir algún otro juego de Digimon para la gris? Si es así, ¿de qué tratará?
2. ¿Alguien me puede dar trucos de *FFVII*?
3. ¿Algún truco para *Toy Story 2*?
4. ¿Para cuándo la Pocket Station, lanzada en Japón hace ya muuucho tiempo?
5. ¿Alguien me puede dar trucos de *Pac Man*?
6. ¿Va a haber algún juego de *Stuart Little*, *Inspector Gadget*, *Gadget Boy* o *Futurama*?
7. Un amigo mío pide trucos para 007 *El*

piratería en PS2 que impidiera la reproducción de DVD con un cable RGB, y por eso la señal que emite por defecto la consola es una señal de video compuesto. Con esta señal no se puede obtener un refresco de pantalla de 60 Hz, lo que hace que haya que adquirir un cable RGB para disfrutar de esta opción... y antes de que la gente pensara «Vaya, así que tengo que gastarme 6.000 pelás más para jugar a 60 Hz, y total no podré aprovechar ese cable para ver películas», aconsejé a los desarrolladores que no se emocionaran mucho con el tema de los 60 Hz. Pero el pueblo siempre tiene la última palabra, y esperamos que las críticas al «affaire Hertz» tengan pronto la respuesta que merecen. Si no por las críticas, que lo hagan al menos por competir en igualdad de condiciones con X-Box y Game Cube...

2. Que es una pasada.

3. Hay alguna más en las pruebas de los carnets, pero parece que incluir más de dos coches en pantalla con semejante derroche gráfico (y en el modo simulación) era demasiado para PS2.

4. Sí, todo eso sería estupendo, pero... lo de las luces en tiempo real probablemente también sea demasiado lujo para PS2 (como el efecto de agua en el asfalto), y lo de daños en las carrocerías demasiado lujo para algunos fabri-

cantes (¿de verdad creen que sus coches molan más si no se pueden deformar?). Al menos, estamos convencidos de que pronto podremos bajarnos nuevos modelos de coches al disco duro de nuestras PS2. Bueno, pronto, lo que se dice pronto...

5. «Deberían» estar aquí la próxima Primavera, y no creemos que haya problemas con los virus (a ver qué hacen con el navegador).

6. ¿Y cómo es que no has leído la *pre-view* del número 58? ¿Y la *review* del que tienes entre manos? ¿Y la *post-view* del próximo?

7. Ojalá; no hay forma de sacarles ni una sola palabra al respecto.

8. ¡Atiza! Así no se puede trabajar... Unos reuniéndose en clubes anti-PS2 y otros empeñados en jubilar a la gris. A ver si os vais aclarando, ¿eh?

¡Pero bueno! Así que no sólo quieres darnos de lado, sino que pretendes pasarte a la competencia (una competencia que, según tus propias palabras, es «bastante peor») y promover disputas fratricidas en el seno de MC (*Play Obsesion 2* no la hacemos nosotros, pero hasta hace minuto y medio nos caían bien majos). ¡Ah, traidor! ¿De verdad pensabas que íbamos a poner los motivos por los que dabas las gracias en las últimas dos líneas de tu carta? ¡No somos tan primos! ¡Que los pongan ellos! ¡Jaaa, jaa, ja...!



Mundo Nunca Es Suficiente. ¿Podriais dárse-los?

8. ¿Algún truco para *Tony Hawk 1*?

Me despido porque no quiero llenar toda la sección. ¡Por favor, publicada la carta entera, os lo suplico!

Fan de Digimon
Internet

Y así empezamos el curso de buenas maneras aplicadas a la integración social y al gozo de una comunicación fluida. Lección de hoy: «El saludo: ese gran desconocido. ¿Una hábil forma de perder el tiempo?»

1. Tal y como decíamos en el «Loading» de hace un par de meses, ya hay una continuación en el mercado americano que añade elementos de rol y algo de profundidad al juego. Una continuación que alguien (¿Infogrames?) debería acabar trayendo, aunque sea año y pico después de su lanzamiento.

2. No, no hay trucos (como tales) para *FFVII*. Lo que sí podemos darte es un consejo: no te encariñes demasiado con Aeris, que luego pasa lo que pasa.

3. Bueeeno, ahí va: pulsa ⊗, ⊙, y ⊕

en la pantalla inicial para acceder a un menú oculto.

4. Para nunca. Sony desestimó la idea de traerla a Europa hace también muuucho tiempo, y la verdad es que no la echamos de meeenos.

5. ¿Más trucos? Ah... Está bien, a ver que te parece éste: zámpate las pildoras gordas y podrás perseguir a los fantasmas durante un rato. Vamos, ve a perseguirlos un poco... ¿A qué estás esperando? Déjanos vivir.

6. De *Inspector Gadget* hay uno bastante reciente (no es ninguna maravilla, pero podrás encontrarlo fácilmente). *Stuart Little* aparecerá en máquinas Nintendo a lo largo de 2002, aunque no desechamos versiones para alguna otra consola. De *Futurama* se espera un título para X-Box en un futuro poco próximo. Y en cuanto a *Gadget Boy*... ¿Qué porras es *Gadget Boy*? Bueno, da igual; los desarrolladores pasan de él tanto como nosotros (sea lo que sea).

7. ¡No! ¡Basta de trucos! ¡Que nos los pida él mismo, caramba! Dita sea...

8. ¡Aaargh!





La tercera entrega de nuestros consejos parte-barras te lleva al cielo de las BMX



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 3.ª Parte

Selección de nivel

Regular

- COMPETICIÓN BLUETORCH p.86
- PARQUE DE NUEVA YORK p.88
- PLANTA DE TRATAMIENTO p.90
- LA HABRA CALIFORNIA p.92
- COMPETICIÓN CFB p.94
- MOVIMIENTOS p.95

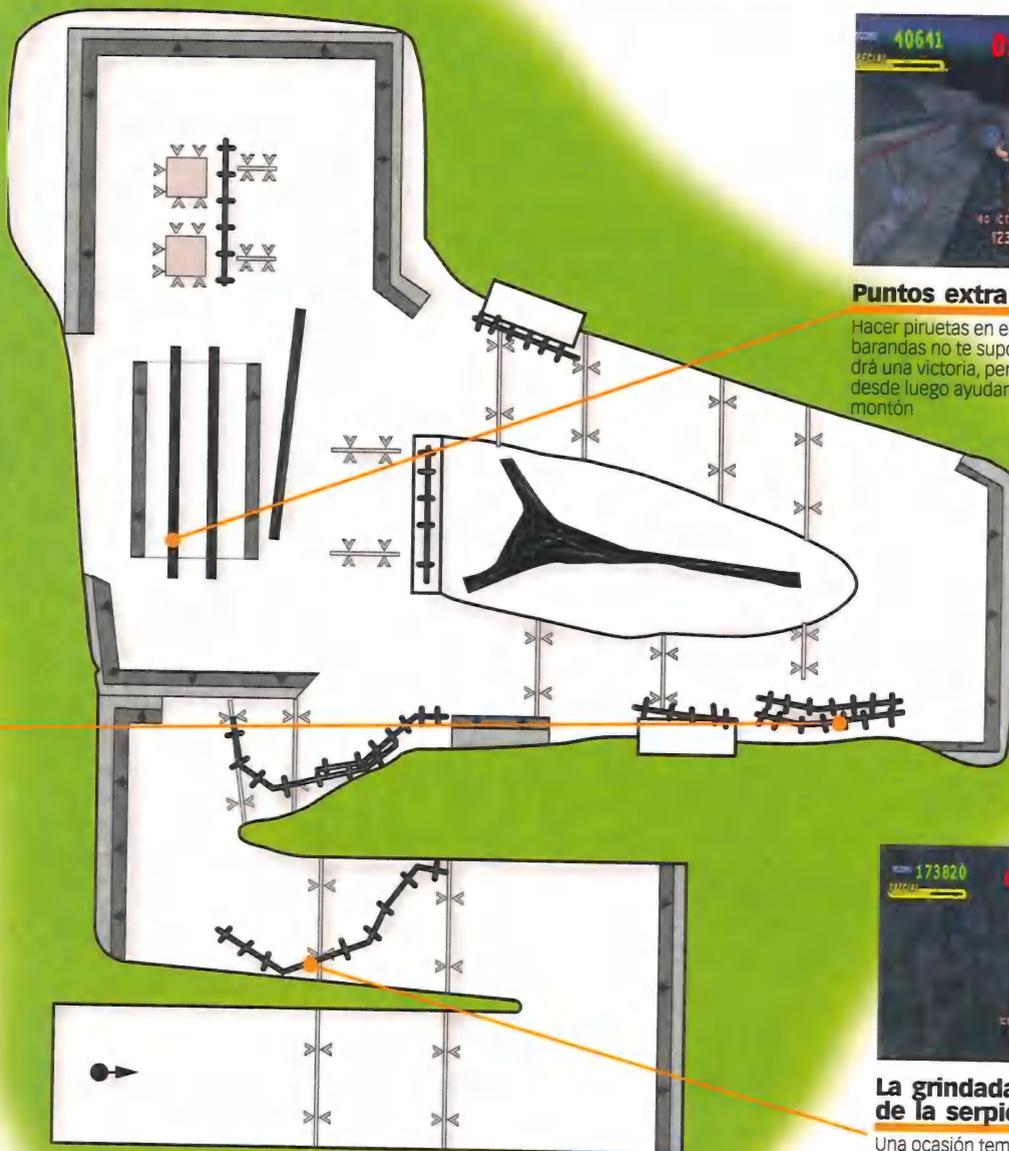
De locos, ¡tío!

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:

- PANTALONES BOMBACHOS UNA SALUDABLE FALTA DE RESPETO POR LA LEY
UNA GRAN PLANCHA SABER DE QUÉ LADO HAY QUE CALARSE UNA GORRA DE BÉISBOL

COMPETICIÓN BLUETORCH – Nivel 4

Con la mitad de tiempo y cantidad de jueces a los que impresionar, prepárate para una auténtica prueba de pericia extrema



Puntos extra

Hacer piruetas en estas barandas no te supondrá una victoria, pero desde luego ayudará un montón



De baranda a baranda

Una oportunidad de primera para saltar de un cable de grindeado a otro, potenciando tu puntuación de rampas en busca de un cuantioso botín de puntos. Palabra



La grindada de la serpiente

Una ocasión temprana para pillar algunos puntos. Usa el montículo para brincar hasta arriba del todo

LEYENDA

- Punto de inicio
- Quarter Pipe
- Rampa
- Baranda de grindeo
- Tronco



Trucos a cien

SIN PRISAS
Durante una sesión, pulsa START para detener el juego. Mantén apretado **□** e introduce las siguientes combinaciones

Añadir ocho minutos al tiempo de actuación
⊙, ↑, ⊙, ⊙

El resto de trucos, actívalos y desactívalos mediante estos códigos

Neumáticos grandes
↓, ⊙, ⊙, ↓

Equilibrio perfecto
⊙, ←, ↑, →

Barra Especial siempre a tope
←, ↓, ⊙, ⊙, ↑, ←, ⊙, ⊙

Todas las puntuaciones multiplicadas por diez
⊙, ⊙, ⊙, ↑, ↓, ↓

Barra de equilibrio en «grindadas»
←, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

Todas las puntuaciones divididas entre diez
↓, ↓, ↑, ⊙, ⊙, ⊙



Supera tus metas

No pierdas la calma, culmina tus piruetas y márcate algunas especiales para conseguir el oro y sentirte en la gloria



En la primera de las dos competiciones, la novedad es que no hay que perseguir objetivos. Lleno de rampas, barandas y transferencias, el nivel es lo bastante grande como para recorrértelo todo y dar con un sitio que se ajuste a tu estilo. Las áreas en pendiente suelen acabar en una rampa para que salgas hacia arriba, te montes el numerito y toques suelo de cara a la siguiente sección, lo cual es muy útil cuando sólo tienes sesenta segundos de reloj. Las áreas abiertas contienen rampas más pequeñas que puedes usar para acceder a elevadas barandillas de «grindeo» y transferencias. Cuentas con tres intentos, de modo que si estás seguro de ti mismo puedes correr por todo el nivel en tu primera tentativa y echar un vistazo por ahí. Así sabrás exactamente adónde hay que ir para conseguir las mayores puntuaciones cuando lle-

guen tus otras dos intentonas. Como te encuentras sólo en la mitad del juego, la puntuación requerida para proseguir no es especialmente alta. Si logras entre 30.000 y 40.000 puntos por cada vuelta, seguro que quedas el primero sin problemas. Claro que lo que aquí buscas es que todos y cada uno de los jueces te otorguen la puntuación máxima de 99,9 para demostrarte que eres un verdadero maestro en este juego.

Los entusiastas del patinaje «vertical» se sentirán más cómodos en la half-pipe hundida que se halla en el área abierta de detrás de la segunda sección que hace bajada (atento a los troncos), pero por el camino hasta allí encontrarás abundantes quarter pipes y rampas en las que realizar acrobacias. Prueba a aumentar la barra especial en las rampas, y consigue la

mayor de las rotaciones con un movimiento especial en una quarter pipe. De este modo te elevarás al máximo y por consiguiente tendrás más tiempo para efectuar una pirueta decente y un aterrizaje correcto.

Si te va más «grindear» con los estribos, gira a la derecha al pie de la cuesta. Esta ruta pasa ante dos elevadas barandillas de «grindeo» y unas barras paralelas, las cuales se mueren de ganas de que te deslices por ellas. Si «grindeas» por ellas bajándote y subiéndote a base de combos mediante las pequeñas rampas que hay esparcidas por todas partes, tu puntuación se disparará, igual que si te dedicas sólo a «grindearlas» con combos de por medio.

Si vas el primero tras dos vueltas, selecciona la opción 'finalizar competición' en el menú de pausa para asegurarte una victoria inmediata.

EL MES QUE VIENE...

- Captura ovejas con sigilo y destreza
- Descubre todos los secretos del campo
- Y búrlate de Perro en sus propias narices...
- ...con la primera parte de nuestra guía de Perro & Lobo





PARQUE DE NUEVA YORK – Nivel 5

Consideramos que éste es el nivel más difícil del juego, así que apréndete la maniobra manual o lo pasarás mal

LEYENDA

- Recoger letra
- Rampa
- Baranda de «grindeo»
- Portada secreta
- Tenderetes de shwarma
- Árboles
- Punto de inicio



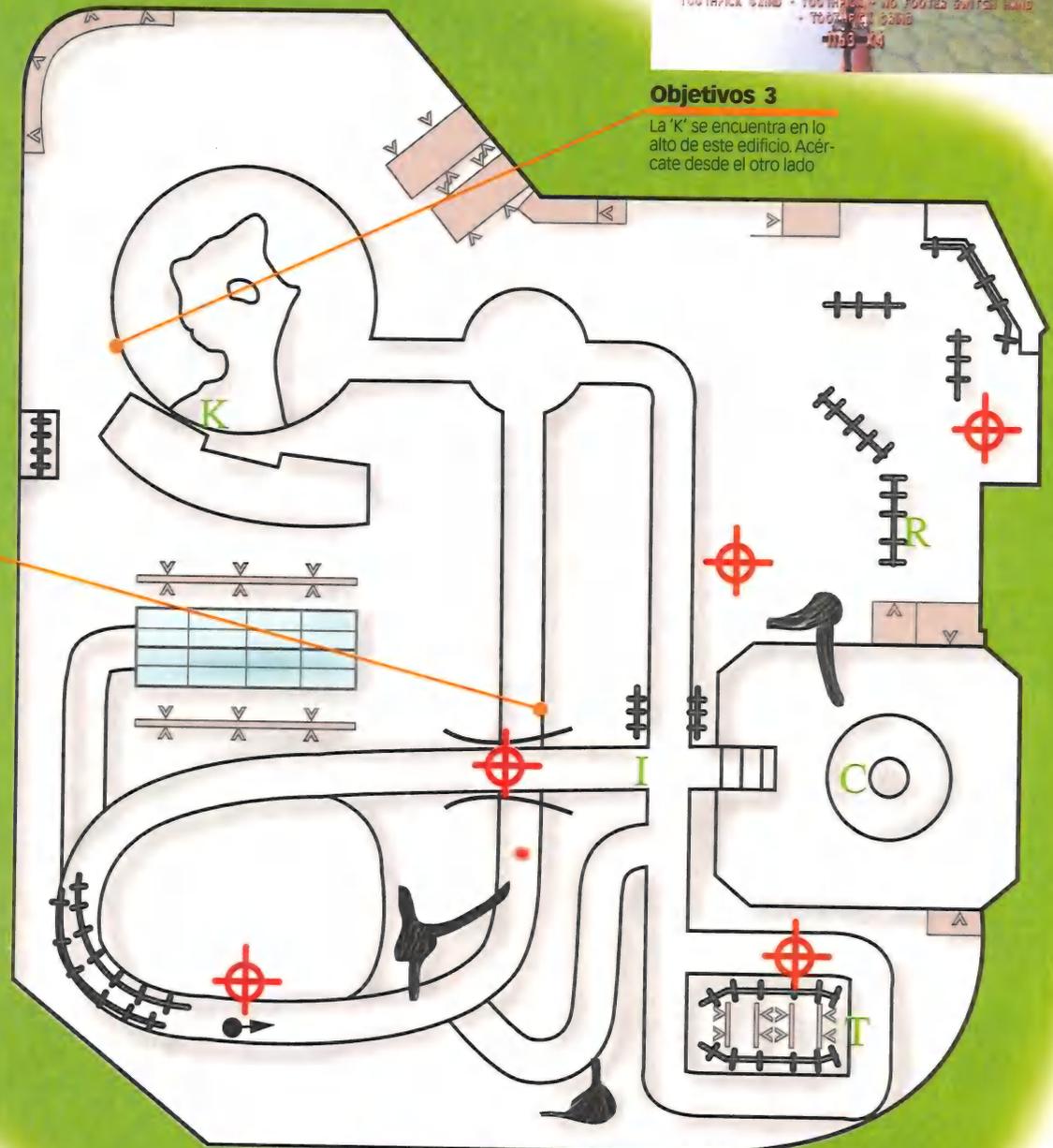
Objetivos 1 + 5

Esta half-pipe te reportará una burrada de puntos, pero tendrás que explorar el nivel para conseguir una enorme puntuación profesional. Prueba a hacer «paradiñas» en las barandillas



Objetivos 3

La 'K' se encuentra en lo alto de este edificio. Acércate desde el otro lado



Objetivos

Para acabarte el nivel, debes...

- 1** Lograr 45.000 puntos
- 2** Golpear 5 tenderetes
- 3** Recoger la letras T-R-I-C-K
- 4** Hallar la portada oculta
- 5** Lograr 70.000 puntos

Las portadas

Un parque neoyorquino ¡y ni un vagabundo a la vista! ¿Dónde están todos los pordioseros de Tony Hawk's 2?

1

PUNTUACIÓN DE RÉCORD – 45.000

Nueva York no es un nivel muy adecuado para los bikers con propensión al «grindeo». Aunque se puede conseguir una elevada puntuación en rebordes y pasamanos, cada vez se hace más difícil ejecutar piruetas variadas en distintas áreas. Con pericia, los rebordes de las rampas y las pipes (half y quarter) van bien para marcarse «grindadas» con combo, pero la clave en la vieja NY radica en las rampas. Gira 90 grados a la izquierda apenas empieces y déjate caer a las mayores rampas del nivel. Aquí es fácil elevarse mogollón y obtener grandes puntuaciones, sobre todo con la ayuda de los especiales. ●



2

GOLPEA LOS TENDERETES DE SHWARMA

1) El primer tenderete se halla justo al lado del punto de inicio. Vete derecho contra él.
2) Para llegar al segundo tenderete, gira 180° desde el primer puesto y sigue la carretera doblando los dos recodos a la derecha. En el primer darás con el segundo tenderete. El tiempo vuela, así que «grin-



dea» a lo largo de la pared del puente camino del tenderete a fin de rellenar tu barra especial y dejarla a punto para las grandes piruetas que vendrán luego. Salta de un brinco a tiempo para alcanzar el segundo puesto de Shwarma y una buena puntuación.

3) Sigue la carretera y baja dando saltos por los escalones hasta la fuente. Si te sobra tiempo, usa el borde de ésta para marcarte algunas piruetas



antes de dirigirte a las rampas de la izquierda. Si sales de la rampa con suficiente velocidad, puedes lograr un bonito «360 Flair» (↓+→+⊙,Ⓜ) antes de tocar suelo. El tercer tenderete se encuentra a mano derecha, cerca de los columpios.
4) Para ir al cuarto tenderete, gira en redondo y ponte de cara a la carretera. El tenderete se halla entre los columpios y el asfalto, justo al borde del patio de recreo.



5) Cuando llegues a la carretera, síguela hacia la izquierda. Una vez más, ve haciendo «grindadas» con combo sobre la marcha. Ve por el primer desvío a la izquierda y el último puesto estará a mano izquierda de la carretera. ●

3

RECÓGE LAS LETRAS DE LA PALABRA T-R-I-C-K

T) Sigue la carretera cuesta abajo, pero vete por la derecha de las barandas. Entre las dos filas de árboles verás dos montículos y dos pasamanos. Consigue algo de velocidad y «grindea» por la baranda de la derecha, usando piruetas rápidas y giros de 180° para incrementar la puntuación. Cuando te acerques al final de la baranda, brinca desde el extremo para agenciarte la 'T'.

R) En el área de la fuente, sube por la rampa y salta al primer columpio. Aguanta ⊕ para «grindear» por él y recoger la letra 'R'.

I) Vuelve a la carretera y síguela hacia la rampa pequeña. Toma mucha carrerilla, vete con una voltereta (↓+→+⊙) hacia la derecha y te harás con la letra 'I'. No subas «grindeando» por la baranda o perderás impulso.

C) Sube por la rampa que cae a mano derecha de la rampa por la que entraste en el patio de recreo y «grindea» por la rama extendida. Realiza un «bunny hop» desde el extremo para pillarte la 'C'.

K) Ésta se halla sobre el tejado del edificio junto a la pista de hielo. Añade un poco de arte «grindeando» con combos a lo largo del borde del tejado. ●



4

PORTADA OCULTA Paso 1

Tal como empiezas, mira a la izquierda y podrás ver un enorme árbol. Tiene tres ramas: la más larga apunta hacia delante, y las otras dos a izquierda y derecha. Tienes

que saltar entre las dos horizontales y caer sobre la larga. Gira 180° y avanza un poco en la dirección contraria. Esta carrerilla es más que nada para ganar precisión, ya que aquí la velocidad no es fundamental. Cuando creas que tienes bastante espa-

cio para alinearte, da otro giro de 180° y ponte de cara al árbol. Vete hacia el árbol y apunta al medio de las dos ramas de enfrente. No verás la rama hasta el último instante, así que ve lo más recto que puedas. Mantén pulsado ⊕,

listo para el lanzamiento. Según te acerques, gira un poco a la izquierda. En cuanto llegues a las ramas suelta ⊕ y aguanta ⊕. Caerás sobre la rama más larga y pasarás «grindeando» por donde la portada secreta. ●





PLANTA DE TRATAMIENTO – Nivel 6

Presentamos la «grindada» más larga, cañera y «alucinacolegas» de la historia de los deportes de riesgo...

LEYENDA

- Punto de inicio
- Rampa
- Baranda de «grindeo»
- Recoger letra
- Portada secreta
- Barriles de residuos



Al borde del abismo

Para los más *lanzaos*, estas hondonadas suponen un grato desafío. Los que sólo vayan a por los puntos, que se queden por el borde del nivel.



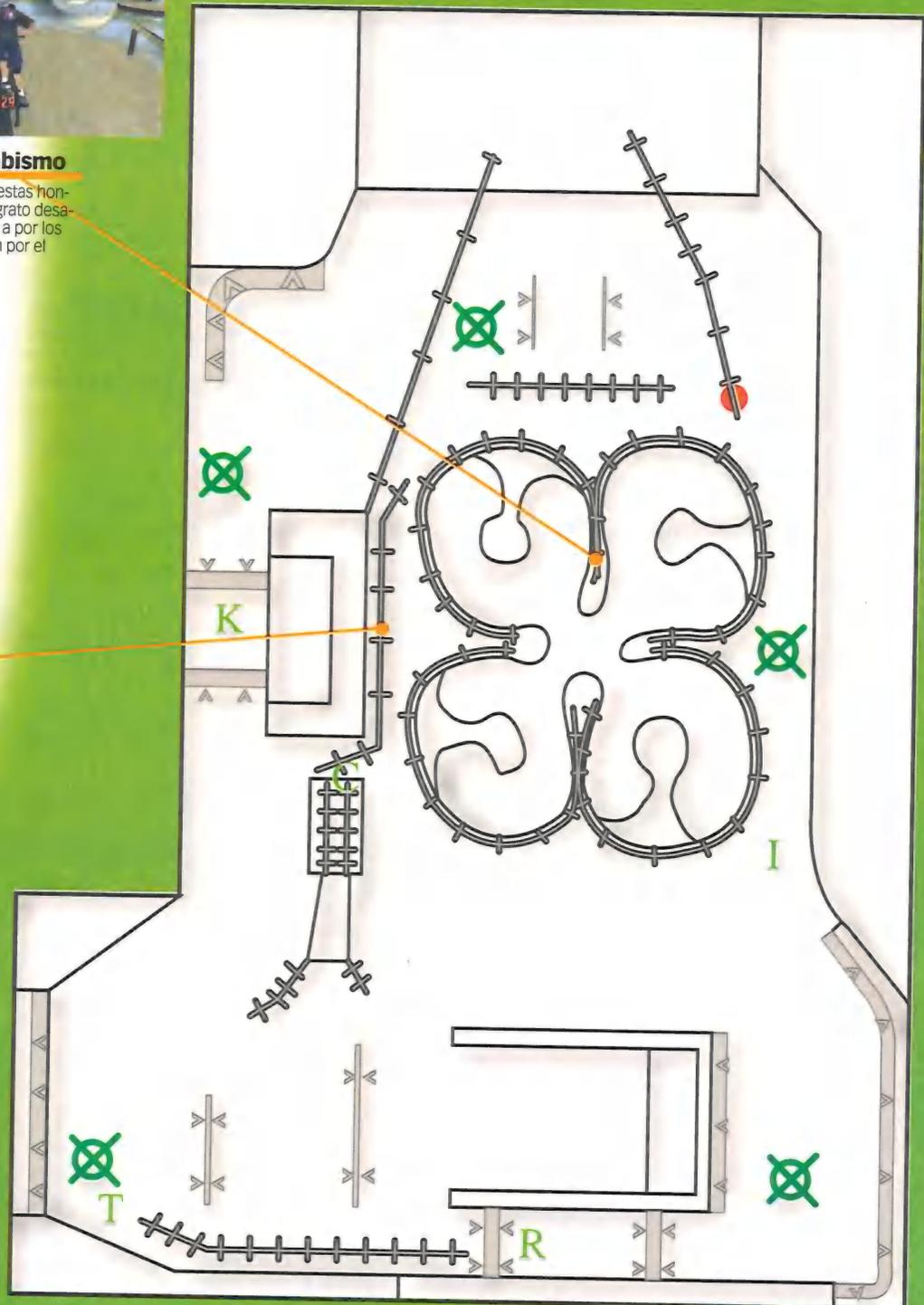
Objetivos 1 + 5

Al volver de la descumunal «grindada» por encima de los depósitos, usa esta baranda para contemplar cómo van subiendo los numeritos de tu puntuación

Objetivos

Para acabarte el nivel, debes...

- 1** Lograr 55.000 puntos
- 2** Golpear 5 barriles de residuos
- 3** Recoger la letras T-R-I-C-K
- 4** Hallar la portada oculta
- 5** Lograr 80.000 puntos



Las portadas

El único tratamiento que puedes recibir aquí es de humildad, si no superas esta mega rampa vertical y las descomunales «grindadas»

1 PUNTUACIÓN DE RÉCORD – 55.000
Si prefieres obtener puntuaciones altas mediante piruetas elevadas, más que con «grindadas», resiste la tentación de usar las hondonadas a la derecha del punto inicial. Aunque puedes pasar de una pirueta a la siguiente, puede que toques suelo mirando en el sentido contrario. Usa las rampas de detrás del punto de inicio.



3 RECOGE LAS LETRAS DE LA PALABRA T-R-I-C-K
T) Baja por la rampa de salida y «grindea» por la pared de la izquierda. Amplía tus puntos con profusión de saltos y giros; las «grindadas» encorvadas también te elevan la puntuación (cualquier diagonal en la cruceta y pulsando **△**). A lo largo de esta pared darás con la letra 'T'.

R) Baja de la rampa con una pirueta y vuelve a «grindear» por la pared en dirección contraria. Bájate de un salto y bordea la rampa inicial como hiciste cuando te dirigías al segundo grupo de barriles. Si no recogiste entonces la letra 'R', te estará esperando encima de la rampa. Prueba a acercártele en diagonal y a saltar desde ella hacia la pared de la derecha. Al caer «grindea» a lo largo del reborde y podrás hacer una pirueta justo tras el recodo.

I) Sigue esta «grindada» hasta el final, momento en el que efectuarás una acrobacia para hacerte con la letra 'I' y ganarte el respeto de todos. O si no, vuelve a subirte por la *half-pipe* de la derecha y mantén pulsado **△** para instigar otra «grindada». Cuanto menos profundo sea tu ángulo de aproximación, más rápida será la «grindada».

C) La letra 'C' se puede obtener subiendo por la rampa hacia los depósitos y «grindeando» por la baranda de arriba del todo. Hace falta habilidad para subir sin dársela, ya que no hay pasamanos.

K) Sigue el perímetro del nivel como con la portada del barril y, justo después del último conjunto de barriles, verás la letra 'K'. Da un gran salto por encima de las dos cajas para meterla en el saco.



2 GOLPEA 5 BARRILES DE RESIDUOS
1) Baja por la cuesta del principio y tira a la izquierda. Márcate una «grindada» con combo en la pared pequeña, realizando un giro de 180° para vacilar más, pero asegúrate de mirar en la dirección correcta al final, donde hallarás el primero de los barriles de residuos.

2) Sube por la gran *quarter pipe*, elévate de lo lindo, sácate de la manga una acrobacia guapa y «grindea» otra vez a lo largo

de la pared pequeña, esta vez en la dirección contraria. Sigue el camino que pasa por detrás del punto inicial y darás con el segundo de tus barriles de residuos entre las dos rampas.

3) No te separes de la pared a mano derecha y síguela hacia la sección de la hondonada. El tercer trío de barriles se halla entre los bordes de la primera hondonada y la segunda.

4) Derríbalos y ve siguiendo la pared. Encima del montículo de tierra que hay

frente a las hondonadas se encuentra el penúltimo grupo de barriles. Antes de llegar a ellos verás una baranda a mano izquierda. Sácale provecho mediante unas «grindadas» con combo (los giros de manillar de 180° (**←+△**), **△**), van la mar de bien) a fin de acumular puntitos y acrecentar la barra especial.

5) El último conjunto de barriles se halla detrás del edificio que tienes delante. Rodéalo por la derecha y los verás junto a la valla. Dale con la rueda delantera y eje-



cuta una «grindada-manual» de la victoria en la pared de la derecha, a su lado (**↑, ↓, ⊙, △**).

4 PORTADA OCULTA
Sube por la rampa donde te hiciste con la letra 'C' y «grindea» por las barandillas. Sigue hasta el borde y pega un arriesgado brinco por encima del hueco hasta el tejado del edificio blanco. «Grindea» o pasa normal por aquí y salta a otra viga, en la cual se halla la portada secreta. Para convertir la colección de portadas secretas en una brutal pirueta, usa manuales donde por lo general pasarías normal, «grindea» a lo largo de todas las balaustradas y enlaza el rayo de la portada oculta con el rayo del segundo tejado con un *manual*. Si te sale todo esto, seguro que eres capaz



de «grindear» con combos las barandillas que rodean los bordes de las hondonadas. No es mucho pedir para un profesional como tú, ¿no?

ATENCIÓN ¡Esta «grindada» te hará ganar puntos A MANSALVA!

5 PUNTUACIÓN PROFESIONAL – 80.000
Una vez más, procura evitar las hondonadas si puedes; siempre acaban dejándote tirado por ahí. Es buena idea «grindar» a lo largo de las barandas que recorren el borde de dichas hondonadas, ya que puedes llegarte con un combo al tejado del edificio situado en el extremo del nivel. Asegúrate de culminar, eso sí, o de lo contrario todo el trabajo será en vano. Acuérdate de usar la «grindada» de la portada secreta para puntuar como los grandes.





LA HABRA CALIFORNIA – Nivel 7

Con piscinas en los tejados y las barandas más largas de EE.UU., esto es el paraíso de los amantes de la BMX.

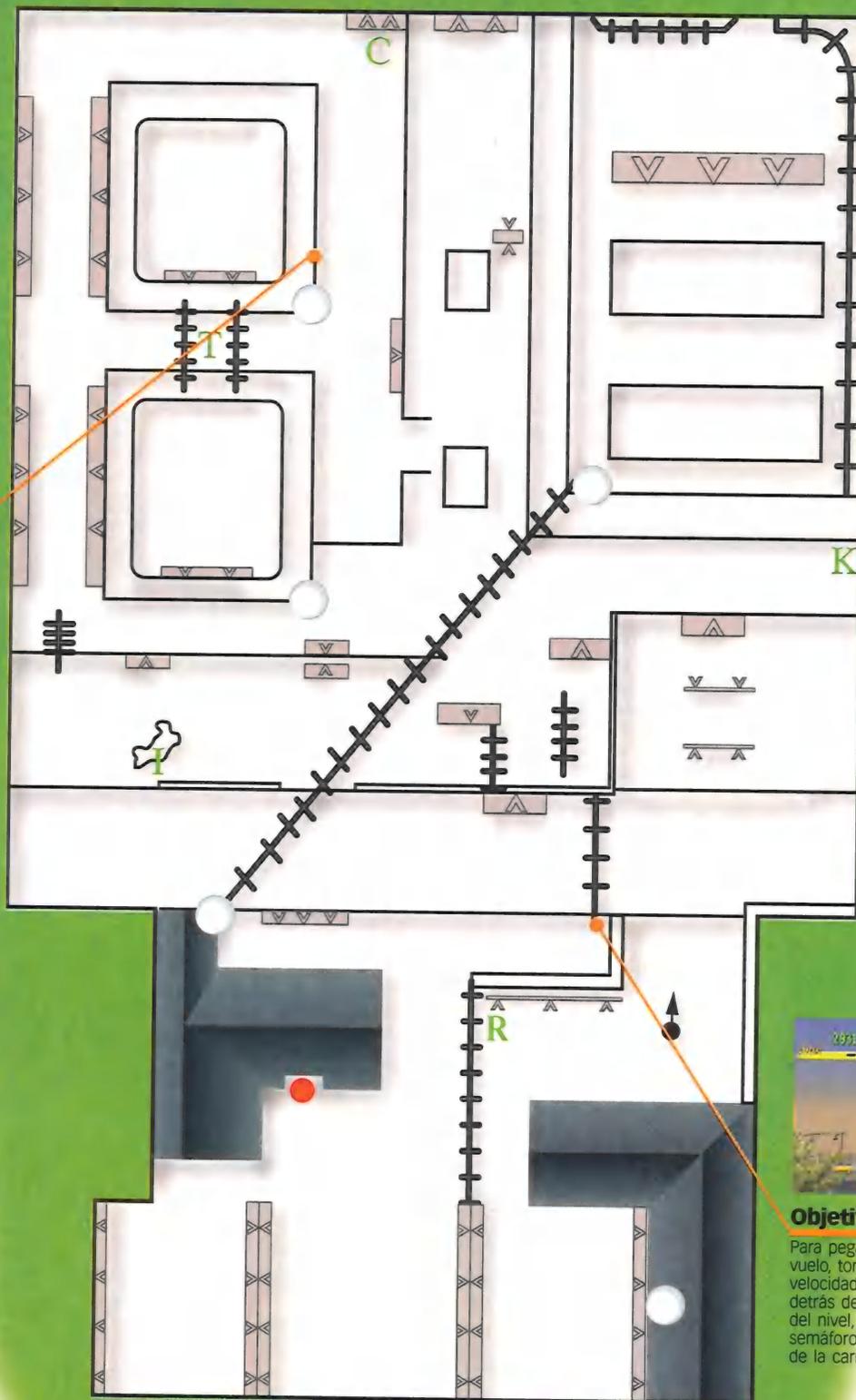
LEYENDA

- Inicio
- Rampa
- Recoger letra
- Baranda de «grindeo»
- Portada secreta
- Antena parabólica
- Tejados



Objetivos 2

Usa la rampa junto al coche para llegar a los tejados con piscina y luego alinéate para «grindear». Acto seguido, salta de una a la otra y golpea cinco antenas de satélite



Objetivos

Para acabarte el nivel, debes...

- 1** Lograr 65.000 puntos
- 2** Golpear 5 antenas parabólicas
- 3** Recoger la letras T-R-I-C-K
- 4** Hallar la portada oculta
- 5** Lograr 100.000 puntos



Objetivos 1 + 5

Para pegar un buen vuelo, toma algo de velocidad desde justo detrás de ti, al principio del nivel, y salta a los semáforos por encima de la carretera

Las portadas

Ésta es tu última oportunidad, bajo el achicharrante calor de California, de explotar un nivel completo antes de la gran competición...

1 PUNTUACIÓN DE RÉCORD - 65.000
 Entra en el parking desde la carretera y márcate el mayor bunny hop que puedas desde la rampa que mira al edificio. Si te elevas lo suficiente, puedes usar la hondonada de encima del edificio para conseguir una cifra de puntos mareante. «Grindear» con combos por los bordes y transferirse entre edificios también queda tope vistoso. ●



3 RECOGE LAS LETRAS DE LA PALABRA T-R-I-C-K
T) La primera letra está colgada entre los edificios altos. Usa la rampa del parking para legar ahí arriba, y las barandas que tienen en medio para hacerte con la letra 'T'. Por supuesto, usar giros y piruetas rápidas mientras «grindeas» te hará ganar puntos y respeto.

en el aparcamiento y da un gran salto por encima del coche que está solo. La letra 'i' cuelga ahí encima. Hacer todo el camino de vuelta puede ser un poco complicado, de modo que puedes incrementar tu impulso efectuando una pirueta desde la pared cercana a la tercera parabólica antes de dirigirte al coche.

R) Vete a las rampas del patio trasero y «grindea» a lo largo del reborde de la rampa del otro lado hasta la primera antena parabólica. Transfiérete a la valla y «grindea» por ella para agenciarte la letra 'R' que pende ahí encima, cerca del final.

C) Detrás del segundo edificio alto hay una rampa. Úsala para saltar bien alto y apoderarte de la letra 'C'.

I) Déjate caer al suelo y sigue la carretera a la izquierda. Entra

K) La última letra se halla cerca del punto inicial. En vez de usar la rampa para saltar al tejado, tira por encima de la pared y tuerce a la derecha. La letra 'K' reluce en el rincón del edificio. ●



2 GOLPEA CINCO ANTENAS PARABÓLICAS
1) Tira a la izquierda al empezar y dirígete a las half-pipes del patio trasero. En lo alto de la pipe más grande se halla la primera antena. Márcate unas cuantas virguerías en las rampas para potenciar tu especial y úsala cuando te cargues la antena. Tus amigos derramarán una lagrimita de envidia. Tú te habrás ganado la enemistad eterna de los teledictos de la ciudad,

2) Vuelve a la carretera y sube saltando por la rampa junto a la letra 'K' para llegar de un brinco al tejado. La segunda antena está en la esquina de delante, cerca de la carretera.

3) Si no te caíste del tejado al darle a la segunda antena, toma una gran carrerilla y «grindea» con combos por toda la barandilla, cruzando la carretera. Deberías darte de bruces con la tercer antena. Si te caíste, usa la rampa para volver a saltar arriba.

4) La forma más fácil de cumplir con el cuarto receptor de satélite es utilizar la rampa del aparcamiento para subirte a lo alto del edificio y sacudir desde arriba la antena que hay en la esquina. Si lo haces bien, al tocar tierra podrás «grindear» por los pasamanos, recopilando de puntos extra por el camino.

5) Para la última antena, transfiérete desde el primer edificio al segundo usando la baranda. La antena está situada en el mismo lugar en el que estaba la cuarta en el primer edificio. ●



4 PORTADA OCULTA
 Ésta es peliaguda... Puedes pasarla por encima y dejártela si vas demasiado deprisa, o caerte del tejado y darte el morrazo padre si vas demasiado despacio.
 Desde la carretera, ponte de cara al edificio que alberga la segunda parabólica. Toma una buena carrerilla y pasa por la rampa a la izquierda de la antena para catapultar a tu biker al tejado (mantén pulsado ↑ si tienes problemas para llegar a lo alto). Ve por aquí arriba lo más rápido que puedas aguantando ⊗; puedes volver a deslizarte abajo si vas demasiado lento.



Cuando llegues arriba del todo, apunta a la chimenea y suelta ⊗. En cuanto lo hagas, aguanta ⊕. Al tocar suelo deberías «grindear» por la chimenea o hacer una «paradiña» en ella, y conseguir la portada secreta. ●

5 PUNTUACIÓN PROFESIONAL - 100.000
 Al ser el último nivel con objetivos, te va a costar de lo lindo conseguir los 100.00 puntitos. El uso de una combinación de rampas y «grindadas» te llevará a la gloria; si te basas en una sola, la cosa puede acabar en desastre. Si no haces más que explotar las rampas, una caída puede significar el fracaso, al igual que un aterrizaje de lado al salir de una «grindada». ¡Suerte! ●





COMPETICIÓN CFB – Nivel 8

La competición más importante del mundo BMX ¡y van y la celebran en un parque de juegos para niños crecidos!

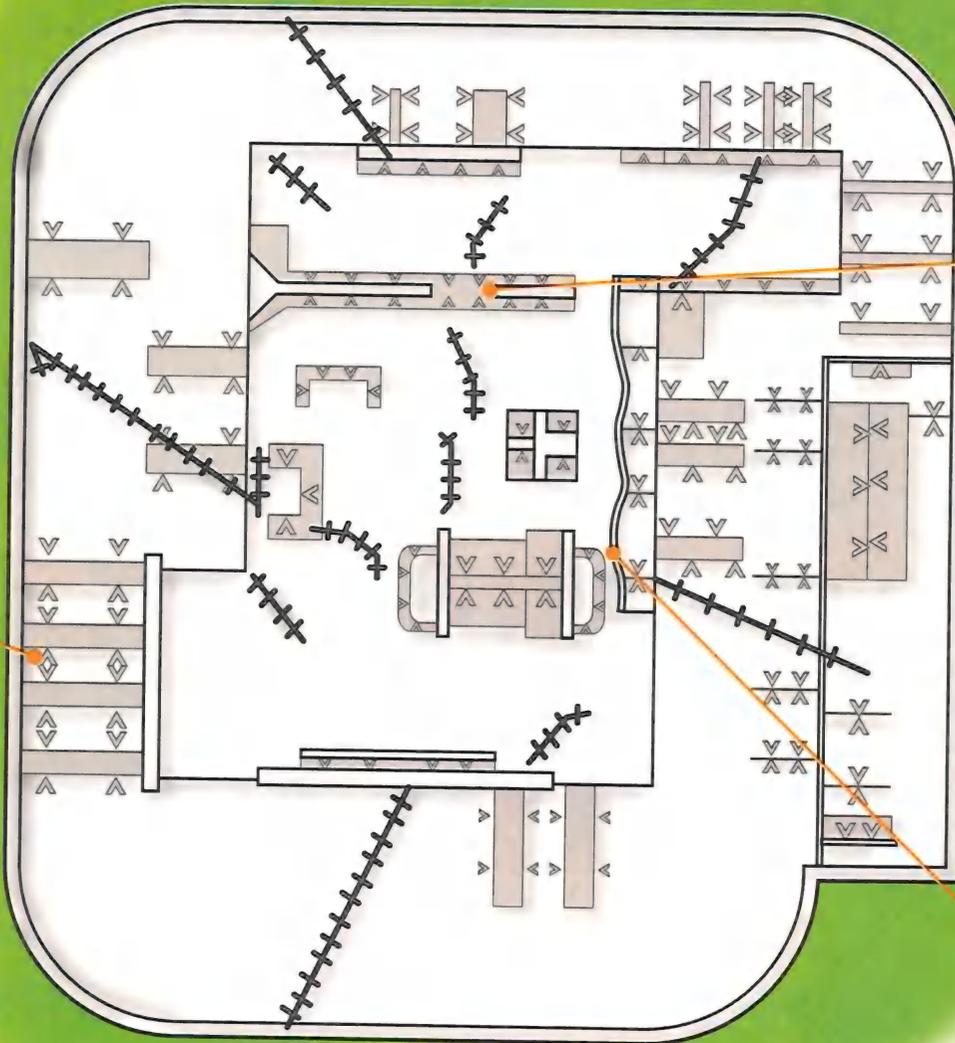
LEYENDA

- Inicio
- Rampa
- Baranda de «grindeo»



El montículo es tu amigo

Perderás velocidad e ímpetu para las piruetas si abordas los montículos directamente. Mejor úsalos para transferirte a un lado de la pista y «grindar».



Botes de mico

Esta pirueta chiflada al poco de empezar te dará los puntos suficientes para que te vean como un contendiente de nivel, así que ¡duro con ellos, colega!



A lomos de la serpiente

Una auténtica prueba de equilibrio que hay que acometer a gran velocidad. Aguantar aquí sin caerte es más chungo que ejecutar un «sin manos» montado en un potro salvaje desbocado.

Lo más total

Enfréntate al desafío definitivo y corónate como el «Rey de la grindada vertical IV»



El nivel de la competición final es tu oportunidad de demostrar a los jueces y espectadores quién es el jefe. Para desbloquearlo deberás haber recogido las 28 portadas y recogido una medalla en la competición Bluetorch. Así que la excusa de que «necesito practicar más» ya no sirve. Ya deberías tener un gran dominio de los estilos callejero y vertical, sin dejar que un pequeño muro de dos metros de nada se interponga en tu camino cuando vas lanzado. Ah, no. Súbete a él con un *manual*, «grindéalo» con combos y salte de él con un 360°. Tú ya sabes... Ahora demuéstalo. Las *fun boxes* que hay desperdigadas por el suelo van bien para los combos iniciales, sobre todo si culminas con un *manual* y pasas a una «grindada». Usa

rampas y barandas para realizar piruetas breves y acaba siempre tus «grindadas-con-combo» con una gran pirueta vertical para conseguir el máximo de puntos. Lo que diferencia una «grindada» con combo impresionante de una flojilla es el final. Cuando salgas de una «grindada», toca suelo mirando hacia delante con un *manual* de morro (↓, ↑) y avanza hacia la rampa más cercana. Si vas lo bastante rápido, puedes elevarte lo suficiente para ejecutar una acrobacia con muchas rotaciones, y si tienes auténtica suerte podrías incluir un especial. Si eres un entusiasta de lo vertical, dirígete a la *half-pipe* de la esquina superior derecha del nivel. No te olvides de ir hasta allí mediante «grindadas» con combo; un minuto no es mucho tiempo y las BMX no están hechas para desplazarse sin más



de A hasta B. Añadir una o dos «grindadas» a la rutina varía las piruetas. Cuando llegues a la *half-pipe*, ve moviéndote por la cruceta, usando cada dirección sólo un par de veces, una vez junto con ⊕ y una vez en conjunción con ⊙. De vez en cuando, intercala un especial. Si prefieres las «grindadas», no hay mejor sitio que el centro del nivel, efectuando «grindeos» con combo entre la baranda y los rebordes. Usa el *manual* para enlazar las «grindadas» entre sí; el *manual* de morro (↓, →) es el mejor porque no puedes caerte. ●



Movimientos 2ª Parte

Nada de ayuda con estas maniobras. Si no te salen, ¡dos piedras!

Sección 1 • Huecos (Gaps)

PARADIÑA



¡CONSEGUIDO! 1.000 puntos

Nivel 8 Noches de Shaba
Borda este hueco y sigue hasta los 2.000 puntos



¡CONSEGUIDO! 4.800 puntos

Nivel 2 Contacto alienígena
Bórdalo y gana 30.000 puntejos



¡CONSEGUIDO! 7.500 puntos

Nivel 2 Grindea por el cable + Gran grindada cañera
Logra ambos para obtener



¡CONSEGUIDO! 5.500 puntos

Nivel 3 Por un tubo + Última salida
Hazte los dos y embólsate 40.000 puntos



¡CONSEGUIDO! 8.000 puntos

Nivel 3 Aquí Londres
Salta por aquí al otro lado y no pares hasta los 65.000 puntos

A LO GRANDE



¡CONSEGUIDO! 1.200 puntos

Nivel 8 Una de las buenas
Hazte este gap y sigue hasta los 3.500 puntos



¡CONSEGUIDO! 3.500 puntos

Nivel 7 Transfer con grindada
Supera este hueco y sigue hasta los 12.000 puntos



¡CONSEGUIDO! 6.000 puntos

Nivel 5 Devolución
Cruza este hueco y continúa hasta los 42.500 puntos



¡CONSEGUIDO! 9.000 puntos

Nivel 6 Grindada por el tanque + Huecos de las cisternas
Logra ambos y para ti serán 75.000 puntos

PARA ENMARCAR



¡CONSEGUIDO! 1.750 puntos

Nivel 1 Pasa por la entrada
Salta este hueco y puntúa con 5.000



¡CONSEGUIDO! 3.700 puntos

Nivel 8 Leña al mono
Prosigue con este gap hasta alcanzar los 20.000 puntos



¡CONSEGUIDO! 6.200 puntos

Nivel 4 Tras la cuesta + Grindada de la frambuesa
Púlete este hueco y llévate 45.000 puntos



¡CONSEGUIDO! 10.000 puntos

Nivel 1 Gran grindada cañera + Larf estuvo aquí
Borda los dos y llévate 90.000 puntos

CLASE SUPERIOR



¡CONSEGUIDO! 2.000 puntos

Nivel 4 El nivel más alto
Logra este gap y llega hasta los 7.500 puntos



¡CONSEGUIDO! 4.200 puntos

Nivel 4 Grindada de apoyo
Hazte este hueco y continúa hasta los 25.000 puntos

EL MÁS BORDE



¡CONSEGUIDO! 3.000 puntos

Nivel 7 El esturión + Salta la valla
Hazte estos huecos y obtén 10.000 puntos



¡CONSEGUIDO! 4.500 puntos

Nivel 7 De tejado en tejado
Salta por encima de este gap y no pares hasta los 28.000 puntos

Tu puntuación

Tu puntuación

| | |
|-----------------|-----------------------------------|
| 0 - 10.000 | Prueba con el skateboard |
| 10.000 - 30.000 | Quítate las dos ruedecitas extra |
| 30.000 - 65.000 | Los pies fuera de los pedales |
| 65.000 - 85.000 | Intenta un 1080° |
| + de 85.000 | Ahora hazlo en una bici de verdad |

Enséñanos lo sobrao que vas tú...



¿Te acuerdas de *Tony Hawk's*? Desde luego que sí. Bueno, dado que su homólogo en BMX carece de una serie de desafíos radicales en base a la puntuación, hemos decidido ponerte algunas puntuaciones de referencia que te harán perder los estribos. Supéralas y estarás camino de convertirte en el mejor jugador de este país. Palabra.

Máxima puntuación de PSMag...

| | |
|-------------------|----------------|
| 0 - 45.000 | Anodina |
| 45.000 - 115.000 | Moderada |
| 115.000 - 210.000 | Vistosilla |
| 210.000 - 350.000 | ¡Radical! |
| + de 350.000 | Incendiaria... |

Sección 2 • Puntuaciones tope de PSMag



¡CONSEGUIDO! 20.000 puntos

Nivel 1 Fábrica de Hoffman
Usa lo aprendido hasta ahora para obtener 100.000 puntos en dos minutos



¡CONSEGUIDO! 25.000 puntos

Nivel 2 Solar en construcción
Intenta conseguir nada menos que 120.000 puntos en sólo dos minutos



¡CONSEGUIDO! 30.000 puntos

Nivel 3 Metro de Londres
Anótate 150.000 puntos en dos minutos



¡CONSEGUIDO! 40.000 puntos

Nivel 4 Área de competición Bluetorch
Agénciate 200.000 puntos en dos minutos



¡conseguido! 45.000 puntos

Nivel 5 Parque de Nueva York
Ponte a ello y amasa 220.000 puntos en dos minutos



¡CONSEGUIDO! 50.000 puntos

Nivel 6 Planta de tratamiento
Deberás ser muy rápido para llevarte 250.000 en dos minutos



¡CONSEGUIDO! 60.000 puntos

Nivel 7 La Habra, California
Obtén 275.000 puntos en dos minutos



¡CONSEGUIDO! 80.000 puntos

Nivel 8 Área de Competición CFB
Consigue 300.000 puntos en dos minutos

¡Suscríbete!

A **PLAYSTATION MAGAZINE**
Y ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE..

EDICIÓN OFICIAL
ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € / 8.319 ptas. (lo cual supone un ahorro de más de 5.000 ptas.) y participar en la promoción vigente. (Europa: 81'15 € / 13.502 ptas. Resto del mundo: 107,60 € / 17.903 ptas.).

Nombre y apellidos:

Calle:

Población:

Provincia: C.P.:

Teléfono

Forma de pago

- Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
 Tarjeta de crédito
 VISA (16 dígitos) American Express (15 dígitos)

N.º

Nombre del titular:

Caducidad:

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle:

N.º: Población:

C.P.: Provincia:

N.º

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:

de la cuenta o libreta:

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

....., a de de 200...

(Población)

(Fecha)

(Mes)

Diez lotes compuestos por dos grandes clásicos de PlayStation:
Spyro, el año del dragón
y *Crash Bash*



Crash Bash TM and ©2000 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot and related characters TM & © Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Developed by Eurocom Developments Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Spyro Year of the Dragon TM and ©2000 Universal Interactive Studios. All rights reserved. Developed by Insomniac Games, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA

Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

ESPACIO CD

Ⓐ DEMOS Ⓞ VIDEOS ⊗ RETOS Ⓞ FAMA



Es tal la cantidad de retos que lanzamos este mes que nos dejarás boquiabiertos si consigues superarlos todos. Para empezar, te ofrecemos una misión enterita de una de las sorpresas del año, *World's Scariest Police Chases*. Por si eso fuera poco, tenemos una flamante demo de *Mat Hoffman's Pro*

BMX que te hará «grindar» por un tubo. ¡La última demo de Hoff tuvo tanto éxito que todavía seguimos recibiendo cupones para entrar en el Libro PSMag de los Récords! Y no hay que olvidarse de *GT2*, *Spyro 3*, *Quake II*, *Crash Bash*, *Worms World Party*... ¡Así que más te vale empezar a jugar ahora mismo!

PARA UTILIZAR EL DISCO 76

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíalo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio tecnico@mosediciones.es. NOTA: Este no es un servicio de trucos.



World's Scariest Police Chases

¡PRUÉBALO! Actúa en nombre de la ley en esta misión antidelictiva tan a tope. **Pasa la página para dar alcance a los malos.**



GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD

World's Scariest Police Chases p.98 • Mat Hoffman's Pro BMX p.100 • Gran Turismo 2 p.102 • Spyro p.104 • Quake II p.105 • Crash Bash p.105 • Who Wants To Be A Millionaire? Junior p.106





¡PELIGRO!



Tipos peligrosos. Un par de maleantes están escondidos en un motel, impacientes por acribillar a inocentes

¡CONDUCE!



Soy la ley. Tienes un coche patrulla, unas cuantas rondas de munición y ese brillo en los ojos...

¡DISPARA!



Ingredientes Ser un conductor de primera, tener buena puntería y gastar unos nervios de acero es lo que necesitarás

¡PRUEBALO! «Estos delincuentes llevan un tren de vida de lo más destructivo. Mejor será que les hagas descarrilar...»

World's Scariest Police Chases

DATOS

GÉNERO: Conducción **DISPONIBLE:** Sí **DISTRIBUIDOR:** Proein **PUNTAJACIÓN:** PSMag56, 9/10

ERES LA LEY



Ashland es una ciudad peligrosa, así que tu tarea consistirá en hacer de ella un lugar seguro para todos sus respetables ciudadanos. Y la única manera de realizar tu misión será deshacerte de los malos sin escatimar en daños y perjuicios. Atrapa a los delincuentes que están escondidos en un céntrico motel. Van armados y son peligrosos, resueltos como están a sembrar el caos y la destrucción. Dispones de 65 segundos para llegar hasta allí antes de que se tuerza la cosa, y luego, cuando esos cobardes escapen en su coche oscuro, deberás pisarles los talones y empezar a disparar. Utiliza cualquier recurso para hacerles parar en seco. Por supuesto que se les caerá alguna prueba, pero ya la recogerás una vez los hayas detenido. En cuanto los asustes, pueden ir en cualquier dirección, así que deberás estar bien centrado. Aquí te ofrecemos unos cuantos trucos y pistas para asegurarnos de que dejas las calles limpias de delincuentes. ●

CONTROLES

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| ⓧ Acelerar | ⓧ Disparar arma |
| Ⓞ Frenar/Marcha atrás | Ⓞ Mirar a la izda. |
| Ⓜ Sirena | Ⓞ Mirar a la dcha. |
| Ⓞ Freno de mano | Ⓞ+Ⓞ Mirar atrás |
| Ⓞ Seleccionar arma | Ⓞ Pausa (mapa de la ciudad) |



Mucho humo(r). Una vez detienes a los delincuentes (arriba), vuelve a por la prueba que han dejado



La Sirenita. El coche patrulla de esta misión es un armatoste bastante pesado y le cuesta alcanzar al vehículo de huida de los delincuentes, así que date prisa y cázalos a la primera de cambio

TRUQUILLOS

¿QUE LES PISAS LOS TALONES Y NO PUEDES ATRAPARLOS? PUES OJO AL DATO...



DISPARA SOBRE SEGURO

Si empiezas a disparar nada más llegar al motel, pueden suceder dos cosas: que le acabes dando a algún transeúnte y te retiren del caso, o que te quedes sin balas antes de que te dé tiempo a decir «¡Arriba las manos, cretinos!»



MANO DURA

Cuando llegues al primer cruce, los delincuentes normalmente girarán a la derecha para meterse en el túnel, pero a veces pueden girar a la izquierda. Mejor mantente un poco alejado y espera a que se decidan. Después, acelera.



EMBESTIDAS BESTIAS

Si has conseguido llegar hasta aquí sin causar demasiados desperfectos a tu coche patrulla, podrás embestir el coche de los delincuentes cuando los tengas encima. Además, también ahorrarás balas.



QUE NO CUNDA EL PÁNICO

No te preocupes, si los pierdes de vista. La flecha te llevará hasta los malos y, mientras dispongas de munición, podrás hacerles reducir la velocidad con unos cuantos tiros certeros. (utiliza ↓ para apuntar de manera automática).

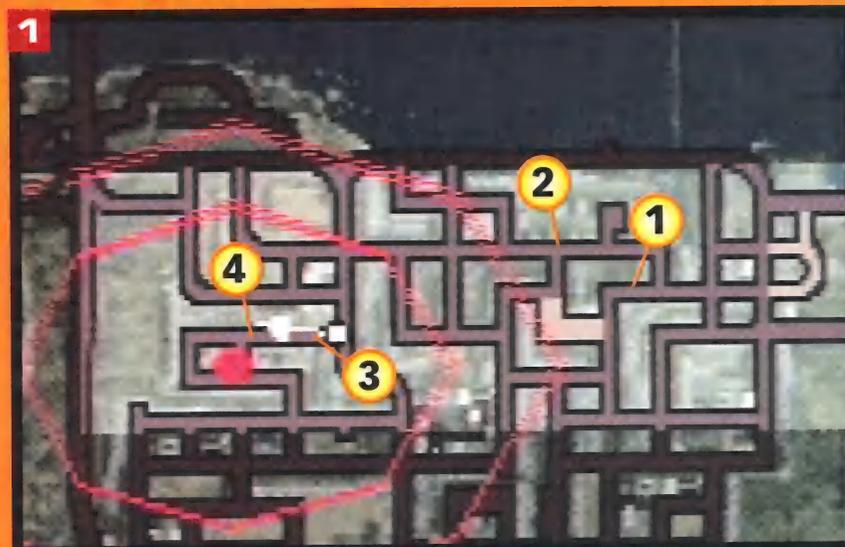


VUELTA ATRÁS

No te preocupes por las pruebas que han ido soltando. Si acabas con ellos bastante rápido, tendrás tiempo para volver atrás y recoger cualquier cosa que lanzaran por la ventana.

Algunas estrategias...

Para llegar justo a tiempo



PUNTO 1

Date caña. Si no doblas bien la primera esquina, estás acabado. Es muy sencilla (sólo hay que girar del todo a la izda.) pero el problema es que aparece de improviso.



PUNTO 3

¡Vaya curvas! Toma bien esta curva o ya no lo cuentas. Mantén la calma. Una vez pases la curva, saca tu arma y dispara (R)



PUNTO 2

Falta de claridad. Está un poco oscuro, pero la flecha no engaña. Aquí tienes un callejón para correr a tus anchas



PUNTO 4

Por detrás. Esta vez pasa de la flecha y gira a la izquierda. Irás a parar justo detrás de los malos.

LA CLAVE

¡HAZTE OÍR! Asegúrate de encender la sirena desde el primer momento, y así los transeúntes se apartarán pitaaaando y conducirás más tranquilo.

EL RETO PSMag

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Quemadísimo. No importa cómo lo consigas...

• EL RETO

Este reto requerirá bastante esfuerzo por tu parte. Esta vez queremos ver quién es capaz de completar la demo en el menor tiempo posible.

• LA PRUEBA

Tendrás que demostrarnos lo buenísimo que eres. Así que enciende el video y graba tu mejor carrera. Quien consiga arrestar a los malos y recoger los objetos más rápido, se lleva el premio.

• EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108





ESPACIO CD

Mat Hoffman's Pro BMX

¡DISFRUTA!



Giro trasero. Impresiona al máximo a tus colegas con la maniobra «Triple Tailwhip» de Mat (↑, ←, →, ○)

¡DESLUMBRA!



O sole mio. Márcale más movimientos especiales mientras desde el fondo del escenario el sol te calienta el trasero

¡REVIENTA!



Hecho polvo. Una vez más te arriesgarás en cuerpo y alma para conseguir una actuación soberbia. ¡Cómo mola!

¡PRUÉBALO! «¡Gana y saborearás la dulce victoria; pierde y sentirás el dolor en tus carnes!»

Mat Hoffman's Pro BMX

DATOS

GÉNERO: Deportes de riesgo **DISPONIBLE:** Sí **DISTRIBUIDOR:** Proein **PUNTUACIÓN:** PSMag55, 9/10

MÁS MALOS TRATOS

→ **La acogida que ha tenido** nuestra primera demo jugable de Mat Hoffman nos ha dejado totalmente alucinados, y la conclusión es que, o sois unos fanáticos de los deportes de riesgo, o estáis desesperados por conseguir cosas gratis. En cualquier caso, hemos decidido lanzar otro reto y ofrecerte un buen puñado de oportunidades para que sigas degustando esta maravilla de BMX que nos brinda Proein. Esta vez podrás «grindar» y girar de lo lindo en el nivel de la Planta de Tratamiento de Aguas, que está repleta de barandillas y contiene una o dos rampas bestiales, así que no hay excusa que valga para conseguir una puntuación pésima, ¿eh? Pese a carecer de objetivos, esta misión constituye una oportunidad a modo de carrera libre para alcanzar unas puntuaciones de vértigo y darle caña a nuestro campeón. ¡Practica los movimientos, enlaza combos espectaculares y asómbrales con la puntuación que consigas! Pero recuerda que buscamos el mejor combo y no la puntuación total, así que empieza a enlazar piruetas «grindando», girando y agarrándote... Que la fuerza te acompañe. ●

CONTROLES

| | | | |
|---------|-------------|-------|----------------------|
| Cruceta | Direcciones | ○ | Giro/Piruetas aéreas |
| ⊗ | Saltar | Ⓜ + Ⓜ | Giro izda. |
| Ⓜ | «Grindar» | Ⓜ + Ⓜ | Giro a la dcha. |
| Ⓜ | Agarrar | | |
| ↑, ↓ | Manual | | |



Fotogénico. Nuestro amigo Mat está más que acostumbrado a las cámaras indiscretas, y aquí se está dejando la piel para quedar bien en la foto. Esperamos verte sonreír cuando se decidan las clasificaciones definitivas en nuestro Libro de los Récords.



¡Toma castaña! Por muy bueno que seas, acabarás mordiendo el polvo tarde o temprano, así que asegúrate de hacerlo con mucha clase, y recuerda: duele mucho más en la vida real...



TRUQUILLOS

DISPONES DE MUCHAS OPORTUNIDADES PARA ENCADENAR PIRUETAS Y CONSEGUIR UNAS PUNTUACIONES BESTIALES EN ESTE NIVEL. CONSULTA EL MAPA PARA SABER DÓNDE REALIZAR TUS ACROBACIAS

PISTA CLAVE

Usa tus giros y acrobacias para poner a tope el medidor de especiales. Cuando emita destellos amarillos, prueba la maniobra «Peacock» patentada por Mat (←, →, ⊙) para conseguir muchos puntos y el máximo respeto.



1) MUCHA BARRA

No es una gran oportunidad para sumar muchos puntos, la verdad, pero si sales de esta pared con una acrobacia, podrás incrementar enormemente tu medidor de especiales.



2) ¡QUÉ CAÑA!

Esta megarrampa contiene una bonificación de puntos, así que puedes obtener una pirueta bestial y embolsarte unos puntitos adicionales. Si además aterrizas con un *manual*, la cosa ya será completa.



3) UN LUGAR ENTRAÑABLE

Recorre a pirueta limpia estas tuberías, saltando y «grindando», girando y agarrando, hasta sumar la mayor puntuación que hayas conseguido jamás. ¡Aquí conseguimos nuestro mayor combo!



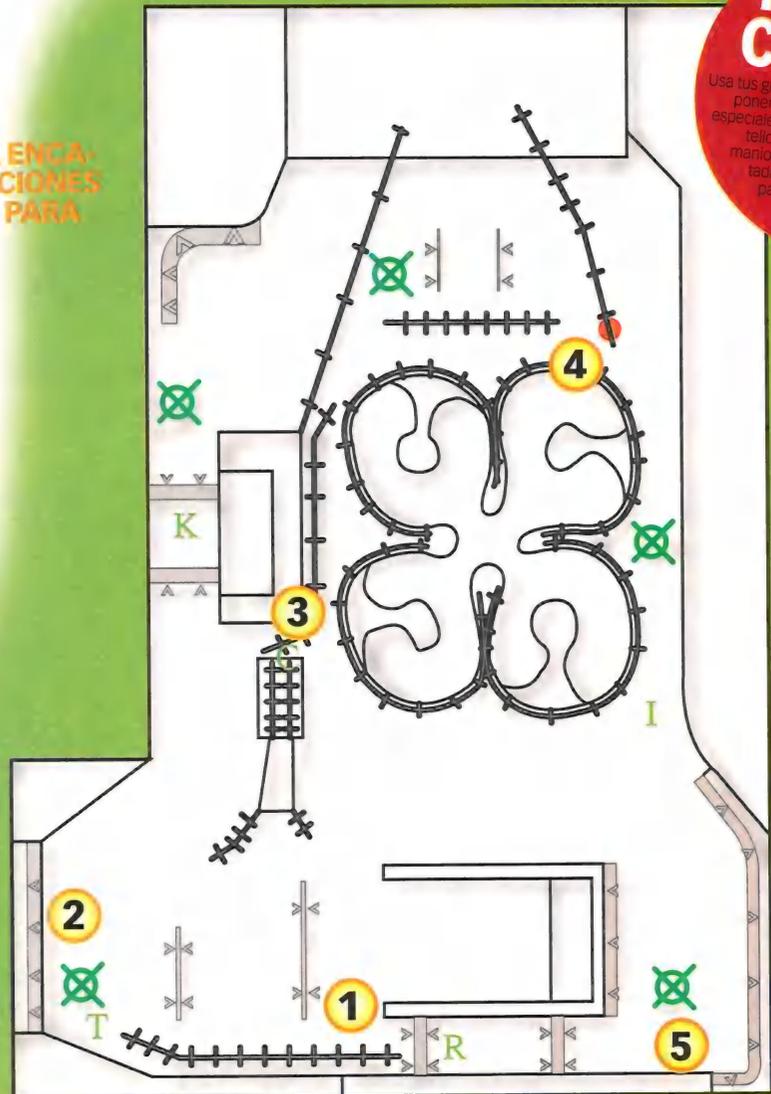
4) QUÉ BORDE

Utiliza esta pared para crear una serie de «grindadas» bordeando los huecos de las barandillas que hay en la zona central del escenario. Pero antes de eso, deja de piedra a tus colegas con unas cuantas acrobacias con *manuals*.



5) UN TIPO EQUILIBRADO

Usa la tubería para saltar a esa especie de tejado rojo y adentrarte en el edificio de la izquierda, y después trata de mantener el equilibrio para enlazar los movimientos. Creemos que si empiezas bien aquí con una pirueta puedes hacerte con una millonada de puntos.



EL RETO PSMag

Demuestra lo que vales y llévate un premio



• EL RETO

Es el mismo de la vez anterior, sólo que aquí tienes una mayor oportunidad de conseguir una puntuación escandalosa. Sólo has de conseguir el mejor combo, es decir, una maniobra con la mayor cantidad de acrobacias que puedas desplegar. ¡La mejor puntuación se gana nuestro más sincero respeto!

• LA PRUEBA

Lo mejor es una foto, o si no, nos envías un vídeo y que en la

cinta lleve una etiqueta donde se lea claramente la puntuación. Las instrucciones las encontrarás en la página 108

• EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108





¡CASTAÑAZOS!



Golpe curvado. Choca contra tus contrincantes cuando pierdas tu trazada y te mantendrán en ella para alcanzar un tiempo de vuelta récord

¡CHIRRIDOS!



Arriesga a tope. Supera tu mejor tiempo tomando las curvas a la máxima velocidad. No te preocupes, el humo es señal de que vas bien

¡ACELERONES!



Como la seda. Pisa el acelerador para comerte la carretera, pero no des golpecitos al stick o perderás tiempo

¡PRUÉBALO! «La mejor prueba para comprobar tus dotes de conductor desde los autos de choque»

Gran Turismo 2

DATOS

GÉNERO: Simulador de conducción **DISPONIBLE:** Sí **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** PSMag38, 9/10

ADICCIÓN AL VOLANTE

→ **Sí, se trata del mejor** juego de carreras que haya pisado nuestro precioso planeta y, tras recibir toneladas de cartas pidiendo otra oportunidad para probar la magia de GT2, aquí tenéis de nuevo una pizca de este juego tan brutal. Esta demo jugable te sitúa al volante para una sola vuelta de la carrera de Roma, así que ve practicando y puede que incluso llegues a asombrarnos con tu récord. Una vez hayas pulverizado todas las puntuaciones imaginables, o te hayas desgafiado intentándolo, puedes explorar algunos menús en el modo de simulación, una modalidad de progresión bestial para un jugador, disponible en el juego completo. O si no, puedes pasar del *stick* y babear con el vídeo que muestra lo mucho que vale esta reina de las carreras. Echa un vistazo a la sección de Truquillos para hacerte una idea rápida de lo que es la perfección al volante. Señoras y señores, ¡que tengan suerte!

CONTROLES

- ⊗ Acelerar
- Frenar
- ⊙ Freno de mano
- △ Marcha atrás
- Cambiar enfoque
- L Mirar atrás
- Start Salir de la demo
- Pause
- Con cambio de marchas manual
- L2 Cambiar a marcha inferior
- R2 Cambiar a marcha superior



Terror amarillo. Sitúate detrás del coche de delante para aprovechar al máximo su estela, pero estate al tanto a los frenazos repentinos que te podrían sacar disparado por el parabrisas



Hazte un hueco. Tu coche es tan resistente que no bajarás el ritmo si chocas con tus rivales, así que cuélate entre el tráfico apiñado para avanzar



TRUQUILLOS

¡TE MOSTRAMOS HASTA EL ÚLTIMO RECOVECO DE ROMA PARA QUE EMPIECES CON BUEN PIE!



CURVA 1

Gracias a la pendiente, esta ligera curva a la derecha no es tan complicada como podría parecer, así que tómalala a toda velocidad por el interior y no te asustes si al salir golpeas alguna de las señales.



PUNTO DE CONTROL A

Deberías ir al frente o en el grupo de cabeza, incluso en el modo Difícil. Si consigues un tiempo de 14 segundos, lo tienes bastante fácil.



CURVA 2

Frena al llegar a la marca de 25 m para este par de giros si no quieres arriesgarte, o derrapa con el freno de mano en la primera y rebota contra el muro sin bajar mucho el ritmo.



PUNTO DE CONTROL B

Llegar aquí en 45 segundos será importante de cara al final, pero recuerda que aún no estás ni a mitad de camino y te quedan muchos problemas por delante.



PUNTO DE CONTROL C

La clásica recta de cualquier circuito justo antes de un par de curvas donde se decidirá todo. Si llegas con un tiempo de un minuto y 17 segundos sólo necesitas aguantar el ritmo para alcanzar la victoria.

Circuito de Roma



PISTA CLAVE

No hemos puesto restricciones de dificultad para este reto, porque irás igual de rápido en todos los modos. Compíte en el difícil, así tendrás coches para perseguir y los contrincantes más rápidos se empujarán por detrás si pierdes ventaja sobre ellos.



CURVA 3

Tira del freno de mano y gira en redondo, que no es algo demasiado ortodoxo ni eficaz, pero sí una alternativa rápida y válida a dar vueltas sin parar.



CURVA 4

Abre bien el ángulo y gira bruscamente, soltando el dedo del acelerador al llegar a la marca de 25 m. Así te ahorrarás las barreras de salida y podrás irte a casita.



EL RETO PSMag

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Línea de meta. Ya es hora de que os esforcéis un poquito. A ver quien es el guapo o guapa que supera este récord y nos envía su sobre el primero

• EL RETO

Queremos una prueba fehaciente de tu destreza al volante. Sólo tienes que meterte en el Fiat Coupe 2.0 20V TURBO, que está en la clase B (high performance list) y completar una vuelta en el circuito Rome Short Course en el menor tiempo posible.

• LA PRUEBA

Preferimos que nos envíes una foto que muestre tu tiempo final, pero también se aceptan los vídeos (busca las instrucciones en la página 108).

• EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108.





¡PRUÉBALO! «**Quémale la tabla a Tony Hawk con el dragón más mono que hayas visto en tu vida**»

Spyro: el año del dragón

DATOS

GÉNERO: Plataformas **DISPONIBLE:** Sí **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** PSMag47, 8/10

CARRILLOS DE FUEGO

→ Un dragón morado monísimo yendo en monopatín a toda pastilla no es algo que se vea todos los días, pero es justo lo que te ofrecemos en esta magnífica demo de uno de los mejores plataformas de PlayStation. En la demo hay tres niveles que te indican bastante bien de qué va *Spyro*, pero el reto que hemos escogido para ti es el del monopatín. Elige el nivel Skate Park en el menú inicial, y pasa a guiar a *Spyro* por las rampas, recogiendo piedras preciosas y atrapando a los 15 lagartos rebeldes. Una vez conseguido el reto fácil, pasamos a otra tarea más difícil: esta vez se trata de atrapar a todos los lagartos, pero sin caerte del monopatín. Torpes, abstenerse. Éste es el tercer juego de la excelente saga de *Spyro*. Gracias a todos ellos, no hemos dejado de disfrutar ni por un momento de este plataformas de gran calidad, así que si nunca has tenido un *Spyro*, nuestra demo te hará ver lo que te pierdes. ●

CONTROLES

| | |
|-----------------|--|
| Cruceta | Mover/Dirigir |
| ⊗ | Saltar |
| ⊗ ⊗ | Planear |
| ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ | Planear, sostenerse en el aire y aterrizar |
| ⊙ | Lanzar llamarada/escupir objeto |
| ⊕ | Volar |
| ⊖ | Atacar |
| ⊗ ⊗ ⊗ | Ataque de cabeza |



Lava por un tubo. Este reto te enfrenta a toda una manada de enemigos que incluye jabalíes y matones. Recoge las piedras preciosas, esquiva los charcos volcánicos y acaba con los malos

Dragón al agua. *Spyro* cambia las alas por aletas y se sumerge bajo el agua en este nivel. Hazte unos largos y trasforma en palitos de pescado a todo bicho



TRUQUILLOS

SI NECESITAS UN EMPUJONCITO...



ALIENTO DE FUEGO

Los lagartos pueden ser unos tipos escurridizos y a menudo te harán caer del monopatín si te esfuerzas demasiado al perseguirlos. En vez de intentar atraparlos entre tus ruedas, cuando estés lo suficientemente cerca, les lanzas un poco de ese aliento *dracónico* pulsando **Ⓢ** y los dejas bien tostados. ¡Estarán al rojo vivo! Otro truquillo si tienes problemas consiste en tirar hacia atrás el *stick* cuando saltes desde una rampa para atravesar un agujero y así obtener algo más de impulso.

EL RETO PSMag

Demuestra lo que vales y llévate un premio

Lagarto, lagarto. No pares hasta acabar con esos bichos

1:15.64



• EL RETO

Completa el reto Difícil en el nivel del monopatín lo más rápido que puedas. Tienes que atrapar a los 15 lagartos sin caer de la tabla. Ganará el más rápido.

• LA PRUEBA

Tendrás que grabar en vídeo tu carrera por el parque y anotar

cuánto tiempo queda en el temporizador después de acabar con los 15 lagartos.

• EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108.



¡PRUÉBALO! «El juego con más locuras por metro cuadrado al que puedes hincarle el diente en el mundo de la gris»

Crash Bash

DATOS

GÉNERO: Juego de diversión DISPONIBLE: Sí
DISTRIBUIDOR: Sony Puntuación: PSMag48, 8/10

POGO A TROCHE Y MOCHE



Aquí tenéis una muestra de la quinta aparición en PlayStation de Bandicoot, ¡y menudo cachondeo! *Crash Bash* es una verdadera amalgama de entretenidos juegos multijugador que son toda una locura y que garantizarán unas buenas risas en una fiesta con los amigotes. Nuestra demo te permite probar dos de los niveles: Polar Panic (torneos a lomos de osos polares) y Pogo Painter (saltos en unos zancos con muelles para cambiar de color unas baldosas. Véase la sección Truquillos). Prueba Polar Panic si quieres reírte de lo lindo, aunque si quieres participar en el reto de PSMag de este mes, mejor será que centres tu atención en Pogo Painter. Para empezar, dirígete a la máquina espacio-temporal donde puede leerse Pogo Painter; allí te enseñarán las reglas del juego. Échales una ojeada rápida y después, a brincar se ha dicho. Móntate en el zanco y desequilibra a esos contrincantes tan puñeteros. ¿A qué esperas? ¡Corre a alzarte con la victoria!

CONTROLES

Ⓞ Cruzeta Lanzar misil
Dirección

TRUQUILLOS

SI NECESITAS UN EMPUJONCITO ADICIONAL...



VAYA CUADRO

El truco para obtener una puntuación decente consiste en saltar sobre las flechas giratorias que aparecen de manera aleatoria y que marcan toda una línea de cuadros de tu color. Si luego te apresuras hasta una caja de recogida, en seguida lograrás una buena puntuación.

¡PRUÉBALO! Prepárate para la acción de verdad en primera persona, pero ¿serás el último que quede en pie?

Quake II

DATOS

GÉNERO: Shooter DISPONIBLE: Sí
DISTRIBUIDOR: Proein Puntuación: PSMag35, 8/10

ULTRAVIOLENCIA



Quake II es, sin lugar a dudas, uno de los mejores shooters en primera persona disponibles para PS1. Lo cierto es que desde su lanzamiento en octubre de 1999 se ha convertido en el modelo al que se comparan todos los demás shooters en primera persona. Se las apaña para incluir cantidad de armas superpoderosas sin sacrificar un mínimo de estilo o perfección de gráficos. Y además ya dijimos que era difícil encontrarle fallos en la *review* que te ofrecimos en PSMag35. La demo que tenemos en el disco de este mes ofrece una muestra breve de un nivel, con una buena selección de armas y montones de enemigos para abatir. Tu tarea consiste en completarlo. Dispones incluso de la oportunidad de atravesar paredes y ventanas, y de ver los estragos que el famoso lanzacohetes de *Quake II* puede causar en un grupo de enemigos. ¡Qué buena pinta!

CONTROLES

| | |
|-----------------|-----------------|
| Stick izquierdo | Mirar |
| ⓧ, △, ○, □ | Desplazarte |
| Ⓢ | Disparar |
| Ⓡ | Saltar |
| Ⓛ, Ⓟ | Cambiar de arma |

TRUQUILLOS

ALGUNA QUE OTRA PISTA PARA DESHACERSE DE LOS CADÁVERES...



UNA RECOMENDACIÓN...

Sin duda, la escopeta es el arma más útil para esta demo. La encontrarás en la alcoba que hay en el rincón izquierdo de la primera habitación. La metralleta le va a la zaga, pero tienes que saltar varias cajas para hacerte con ella.

EL RETO PSMag

demuestra lo que vales

• EL RETO

Te llevas la copa de oro si ganas tres rondas seguidas de Pogo Painter y nos envías la puntuación total (número de cuadros marcados y recogidos de tu color) de las tres rondas.

• LA PRUEBA

Mete una cinta en el vídeo y graba tu mejor puntuación total. También debes indicar dicha puntuación en una hoja de papel aparte.

• EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108



EL RETO PSMag

demuestra lo que vales

• EL RETO

Completa la demo con estilo. Es decir, que no te alcancen muchas veces, que aparentes saber lo que haces y, lo más importante, que te cargues a todos y cada uno de los enemigos que aparecen.

• LA PRUEBA

Graba en vídeo tu actuación y veremos si nos mola. Lanza cohetes, balas... lo que quieras. Y por favor, ¡date mucha prisa!

• EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108.





¡PRUÉBALO! «Otra ronda de preguntas valiosísimas a golpe de ceja»

Who Wants To Be A Millionaire? Junior

.DATOS

GÉNERO: Concurso **DISPONIBLE:** N/D
DISTRIBUIDOR: N/D **PUNTUACIÓN:** N/D

PRUEBA TU CEREBRO

➔ **Pocas florituras** en este caso. Y menos sorpresas, claro está. Lo único que hay es un estudio virtual, una voz impertinente y una sencilla pantalla de preguntas.

Lo único que tienes que hacer es responder algunas preguntas. ¿Que te encallas? Pues utilizas los comodines (el del teléfono, el del público, el del 50%). Si las aciertas, avanzas y ganas más pelus; si no, vuelves a empezar. La verdad sea dicha, en la redacción de *PSMag* no somos lo que se dice unos forofos de este juego (bueno, alguno que otro hay, sólo porque hace que se sienta más listo).

Esta demo es sólo para un jugador y tiene un premio máximo de unas 8.000 libras esterlinas, unos 2 millones de ptas. (pero en realidad no te llevas el dinero, porque es un juego, ¿sabes?), con lo cual deberías acabar en menos que canta un gallo. ●

CONTROLES

Cruceta Elegir respuesta
⊗ Seleccionar
⊙ Comodines

TRUQUILLOS

TE CREES MUY LISTO, ¿VERDAD?



RESPUESTAS

Aparte de darte las respuestas correctas, no te podemos ofrecer mucha más ayuda. Podrías ir (de nuevo) al cole, mirar documentales, leer libros, en fin, cualquier cosa que consideres de utilidad. Lo bueno que tiene es que el nivel de preguntas es tremendamente fácil. Lo malo es que está en inglés, claro...

EL RETO PSMag

demuestra lo que vales

• EL RETO

Embólsate las 8.000 libras rapidito. Nuestro redactor lo consiguió en un tiempo bastante bueno, pero el jefe pulverizó su récord con los ojos cerrados.

• LA PRUEBA

Deberás grabar en vídeo tu actuación para poner a prueba tu capacidad neuronal... y la del disco.

• EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108.



Vídeos de primera

Alégrate la vista con estas monerías...



EL LIBRO DE LA SELVA

«Soy el mejor artista / ya tengo una canción lista / y no me pierdas de vista / porque soy el rey de la pista»



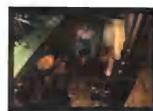
WORMS WORLD PARTY

¡Arg! ¡Hay un gusano en mi manzana! ¡Y lleva...! ¿un lanzacohetes? Menudo caos

Cargando

CÓMO DESCARGARTE LOS TRUCOS

Pon una tarjeta de memoria en tu PS1 y mete nuestro disco de demos. Selecciona **downloader** en el menú principal. Selecciona el truco que quieras guardar pulsando **⊗** y quedará grabado en la tarjeta de memoria. Así puedes usar estos trucos en las copias completas de los juegos. ¡Estupendo!



RESIDENT EVIL 3

Nivela un poco las cosas empezando este festival cazazombis con todas las armas y munición infinita.



TEKKEN 3

Olvídate del jaleo de completar retos y utiliza esta grabación para desbloquear todos los jugadores y todos los modos del juego.



SPIDER-MAN

Haz que nuestro héroe entre en acción con todo el vestuario, los guiones y las secuencias que encontrarás en el menú principal.



GRAN TURISMO 2

Esta descarga te permitirá conseguir todos los carnets, un buen puñado de dinero y algunos de los coches más espectaculares de *GT2*. Por desgracia, debemos advertirte de que el archivo no funciona tan bien como debería.

FORMULA ONE 2001

EL MÁS RÁPIDO



FÉLIX VALLE

Leganés (Madrid)
Mejor tiempo: 1º a 2,314 seg. del 2º clasificado

Enhorabuena Félix, has demostrado que la velocidad de la luz no te hace ni sombra. Incluso nuestro redactor jefe, que tiene gasolina en las venas en lugar de sangre, fue incapaz de superar tu récord... ¡Y no veas cómo se picó el tío! Todavía está chasqueando los dientes.

2. 1º a 1,004 seg. del 2º clasificado Miguel Ángel Izquierdo Andújar (Jaén)
3. 10º a 11,484 seg. del 1er clasificado José Ortiz Badajoz

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

SYPHON FILTER

MEJOR PUNTUACIÓN



JUAN DE DIOS GÓMEZ

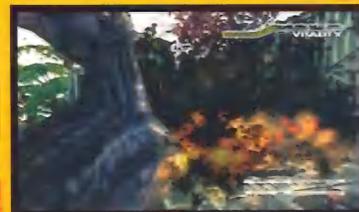
Carrión de los Céspedes (Sevilla)
Mejor tiempo: 1 min. 40 seg.
¡Cómo os gusta darle al gatillo! Con sigilo, sin sigilo, con armas de todo tipo, pero siempre haciendo mucho ruido. Vuestros videos están llenos de explosiones espectaculares, e igual de espectaculares han sido vuestros tiempos. Pero como siempre, sólo puede quedar uno.

2. 2 min. 11 seg. Miguel Ángel Izquierdo Andújar (Jaén)
3. 2 min. 25 seg. Diego Jesús Carrión de los Céspedes (Sevilla)
4. 3 min. 27 seg. Miguel Ángel Vergara Madrigueras (Madrid)
5. 4 min. 21 seg. Alejandro Arroyo Palma de Mallorca
6. 4 min. 28 seg. José Ortiz Badajoz

viene de la página 11

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Opción seleccionada **B**



¡Cómo molan las bengalas! Antes, quizás hayas visto a Dylan corriendo hacia el puesto de vigilancia. Después de ver tus fuegos artificiales, no dudará en llenar de plomo la zona en la que te encuentras, enviando las bestias al lugar al que pertenecen. Aunque parezca extraño, los misiles de Dylan no afectan a Regina. Mmm.

Lo conseguiste

DAVE MIRRA BMX REMIX

LA MEJOR PUNTUACIÓN



JOSÉ RIONDA

Oviedo (Asturias)
Mejor puntuación: 94,9

Un saltito por aquí, un saltito por allá, una «grindada» tras otra y los jueces se quedan más contentos que unas pascuas. José

Rionda, te has ganado el premio a pulso. Aunque, ¿no habrás intentado sobornar a los miembros del jurado con un jamón de bellota, verdad? Bueno, por esta vez confiamos en ti.

2. 90,1 Jaime Figuerola Barcelona
3. 80,3 Miguel Ángel Izquierdo Andújar (Jaén)
4. 78,4 Alejandro Arroyo Palma de Mallorca (Balears)
5. 77,2 Álvaro Prieto Alonso Cervelló (Barcelona)
6. 75,9 Eduardo Munaritz Pamplona

APE ESCAPE

EL MEJOR TIEMPO



FÉLIX VALLE

Leganés (Madrid)
Mejor tiempo: 29 seg.

Mmm... A ver, para todos aquellos que todavía no sepáis que queréis hacer en el futuro, o sea, cuando seáis mayores, podríais ir pensando en trabajar en un zoo cazando monos, porque está claro que os gusta. ¡Al final tendremos que abrir empresa de trabajo temporal!...

2. 33 seg. José Ortiz Badajoz
3. 33 seg. Miguel Ángel Izquierdo Andújar (Jaén)
4. 40 seg. Diego Jesús Carrión de los Céspedes (Sevilla)
4. 43 seg. Juan de Dios Gómez Sta. Coloma, Andorra la Vella
5. 56 seg. Alejandro Arroyo Palma de Mallorca (Balears)

ACE COMBAT 3

EL MÁS RÁPIDO



RAÚL JABON

Vitoria (Álava)
Mejor tiempo: 56 seg.

Pajaritos por aquí, pajaritos por allí... un momento, ese pajarito va armado hasta los dientes con misiles, y está machacando a los enemigos a la velocidad del rayo! Raúl, has demostrado ser el piloto más rápido. Tienes premio.

2. 1 min. 04 seg. Miguel Ángel Izquierdo Andújar (Jaén)
3. 1 min. 06 seg. Miguel Ángel Vergara Madrigueras (Madrid)
4. 1 min. 55 seg. José Ortiz Badajoz
5. 3 min. 54 seg. Antonio López Lorient Mejorada del Campo (Madrid)

TOMB RAIDER

EL MEJOR TIEMPO



FÉLIX VALLE

Leganés (Madrid)
Mejor tiempo: 17 seg.

Lara, ai Lara, siempre tan presente en nuestras oraciones... y por lo visto, también en las vuestras. Enhorabuena al campeón, puesto que ha conseguido apartar la vista de Lara y fijarla en esos bichos peludos que querían comérsela.

2. 18 seg. José Ortiz Badajoz
2. 18 seg. José María Gómez Santoña (Cantabria)
3. 20 seg. Francisco Javier Drago Ayamonte (Huelva)
4. 21 seg. Juan de Dios Gómez Carrión de los Céspedes (Sevilla)
4. 21 seg. Diego Jesús Carrión de los Céspedes (Sevilla)

DRIVER

EL MÁS RÁPIDO



JOSÉ MARÍA GÓMEZ

Santoña (Cantabria)
Tiempo restante: 43,13 seg.

Véamos, ¿cuántos de vosotros tenéis el carnet de conducir? ¿Es que no sabéis que cuando os persigue la policía con la sirena encendida debéis deteneros?

2. 37,46 seg. José Rionda Oviedo (Asturias)
3. 37 seg. Miguel Ángel Izquierdo Andújar (Jaén)
4. 35,53 seg. Raúl Jabon Vitoria (Álava)
5. 34,63 seg. Félix Valle Leganés (Madrid)
6. 33,37 seg. Adolfo Gª Uceda La Solana (Ciudad Real)

IN COLD BLOOD

EL MÁS RÁPIDO



MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO

Andújar (Jaén)
Mejor tiempo: 21 min. 58 seg.

Bueno, parece que Miguel Ángel no se ha dejado intimidar por los peligros de esta demo y, con valor y coraje, nos ha enviado un vídeo para demostrarnos que se merecía un regalo. Ya es tuyo, amigo.

CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
- MAT HOFFMAN PRO BMX
- ¿WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? JUNIOR

- GRAN TURISMO 2
- SPYRO 3
- CRASH BASH
- GUAKE II

NOMBRE
APELLIDOS

DIRECCIÓN

ADJUNTO VÍDEO FOTO COMO PRUEBA

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*, PlayStation Magazine, Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.



GANADORES PELICULA FF PSMag 56

- 1.- Raquel Rodríguez Picó San Vicente (Alicante)
- 2.- Sandra Carrasco Santos Matachel (Madrid)
- 3.- Anna Llidó León Barcelona
- 4.- Pilar Carazo Montijano Granada
- 5.- Fernando Gracia Gea Zaragoza
- 6.- Francisco Javier Belmonte Guijarro Albacete
- 7.- Francisco García Perdomo Haría - Lanzarote (Canarias)
- 8.- Raico Miguel Hernández Dartá Santa Cruz de la Palma (Sta. Cruz de Tenerife)
- 9.- Luis Miguel Durán Dacosta Baredo - Baiona (Pontevedra)
- 10.- Pedro Lemos Cordeiro Cangas Do Morrazo (Pontevedra)
- 11.- Mariano Cubillo García Alcobendas (Madrid)
- 12.- Jaume Comabella Piñol Lleida
- 13.- Roberto Sánchez Ortega Huétor Santillán (Granada)
- 14.- Ernesto Pérez-Durías Ruiz Madrid
- 15.- Pol Cardús Lleberia Terrassa (Barcelona)
- 16.- Francisco Javier Picatoste Pérez Mieres (Oviedo)
- 17.- Antonio Hernández Serrano La Manga del Mar Menor (Murcia)
- 18.- Sergio García-Gil Fernández Madrid
- 19.- José Giménez Espín Premiá de Mar (Barcelona)
- 20.- José Manuel Terol Corbacho Novelda (Alicante)

GANADORES BLOODY ROAR 3 PSMag 56

- 1.- Isaias Ramos Gil El Cardonal (Tenerife)
- 2.- Dimas Megías Carazo Granada
- 3.- David Hernando Fernández Madrid
- 4.- Jordi Marcé Gallardo Vilafranca del Penedés (Barcelona)
- 5.- David Antuña Martínez Gijón
- 6.- Rafael Sierra Navarro Sevilla
- 7.- Francisco Padilla Villalón Palma del Río (Córdoba)
- 8.- Adrián Márquez Pavón La Palma del Condado (Huelva)
- 9.- Rubén Sierra López Bilbao
- 10.- Albano Nargares Merino Castrejón de la Peña (Palencia)
- 11.- Rafael Torres Álvarez Barcelona
- 12.- Miguel Ángel Requejo Córdoba
- 13.- Ricardo Conesa Vera Los Bermejales (Sevilla)
- 14.- Raúl Ladriñán Fernández San Juan (Alicante)
- 15.- Sergi Nadal Francesch Malgrat de Mar (Barcelona)
- 16.- Jesús González Garro Cieza (Murcia)
- 17.- Enrique R. García Rojas San Fernando de Henares (Madrid)
- 18.- Agustín Tena Rivas Sevilla
- 19.- Estel Ferré Monné Barcelona
- 20.- Eduardo Jas Pareja Málaga
- 21.- Patricia Díaz López Málaga
- 22.- Pablo Martínez Sevilla

23.- Alberto Luna Tejedor Albal (Valencia)

24.- Óscar Santiago Presumido Barcelona

25.- Rodrigo Iglesias Posse La Coruña

GANADORES CONCURSO FIB

- 1.- Inmaculada García Guiral Cádiz
- 2.- Miguel A. Castilla Valverde del Camino (Huelva)
- 3.- Marco A. Anez Fernández Oviedo (Asturias)
- 4.- Fernando Albo Beranga (Cantabria)
- 5.- Manuel Sánchez del Sol Reus (Tarragona)
- 6.- Dani Molinero Salt (Girona)
- 7.- José M. Arango Serrano Móstoles (Madrid)
- 8.- Marcos Seoane Varela Carballo (A Coruña)
- 9.- Sebastián Sánchez Benidorm (Alicante)
- 10.- Roger Fallo Badalona (Barcelona)
- 11.- M^a Carmen Merchán Almendralejo (Badajoz)
- 12.- Javier Mirandona Algorta (Vizcaya)
- 13.- Stelían Obreja Onda (Castellón)
- 14.- José M. Maqueda Ávila
- 15.- Patricia Díaz Málaga
- 16.- Toni Raventós Marín Sitges (Barcelona)
- 17.- José M^a Garrido La Línea (Cádiz)
- 18.- José M. Serrano Cádiz
- 19.- Sergio Hernández Padilla Poza de la Sal (Burgos)
- 20.- Juan Crescentí Gomís Barcelona

EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS

INSCRIBE TU NOMBRE EN EL APASIONANTE LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS

PARTICIPA

¿QUÉ ES?

EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS es un nuevo concurso pensado para premiar tu destreza y habilidades de jugador. Como recompensa por tus buenos tiempos y puntuaciones en el disco de demos mensual, podrás hacerte con varios premios y, mejor aún, vas a quedar immortalizado como uno de los mejores jugadores de PS1 en nuestra ilustre Galería de Famosos.

EL PREMIO

Cada mes estableceremos una serie de retos que superar. Sólo tienes que completarlos, enviándonos una prueba de ello –que puede ser una foto o un vídeo- y recibirás un premio a la mar de suculento, amén de pasar a formar parte de nuestro *Libro PSMag de los Réconds* (siempre y cuando nos mandes una foto tuya, claro).

LAS BASES DEL CONCURSO

Es muy sencillo. Cada reto se debe completar siguiendo las reglas que se establecen en el apartado correspondiente de El Reto de PSMag. Para participar, debes enviar el cupón acompañado de un vídeo o una fotografía que atestigüen tus hazañas, junto con una foto tuya. Todo esto aparece explicado con detalle en cada reto. Puedes participar en tantos retos como quieras, pero asegúrate de rellenar el cupón que aparece más abajo y de marcar las casillas adecuadas.

CÓMO CONSEGUIR PRUEBAS DE TUS PROEZAS CON UNA CÁMARA DE FOTOS

Enfoca con la cámara la pantalla de televisión y dispara. Obtendrás mejores resultados si no utilizas el flash de la cámara, corres las cortinas y/o utilizas una película rápida de 200 o 400 ASA.

CON UN APARATO DE VÍDEO

1. Conecta el cable que une la PlayStation con el televisor en la entrada de señal situada en la parte posterior del aparato de vídeo.
2. Conecta el cable de salida al televisor y enciende ambos aparatos.
3. Sintoniza el canal del vídeo en el televisor y enciende la PlayStation.
4. Busca un canal libre en el sintonizador de canales del vídeo y busca la señal de la PlayStation. Guarda la sintonía.
5. Completa el reto, y asegúrate de incluir la pantalla que muestra el «resultado».
6. Introduce una cinta de vídeo y pulsa el botón de grabación. Espera unos segundos y detén la grabación.
7. Repite los pasos 5 y 6 tantas veces como diferentes retos quieras asumir.
8. Es muy importante que rebobines la cinta hasta el principio.

¡¡MARCA LA DIFERENCIA!!

Battle Shock



COMPATIBLE
PlayStation
PS One
COMPATIBLE
PS 2

Double Shock



COMPATIBLE
PlayStation
PS One
COMPATIBLE
PS 2

DVD Remote



COMPATIBLE
PS 2

Memory Cards



COMPATIBLE
PlayStation
PS One

Super Pack 3 en 1



COMPATIBLE
GAME BOY ADVANCE

Estación de Recarga



COMPATIBLE
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY
COLOR

**TE REGALAMOS
UNA PLAYSTATION 2**

Rellena este cupón con tus datos y envíalo a: Upxus Video Games, c/Atenas, nº 17, Pol. Ind. S. Luis 29006 Málaga y participa en el sorteo de una Playstation 2 a celebrar el día 25 de Diciembre. El resultado será comunicado al ganador por correo certificado.

Nombre: Apellidos:

Dirección:

Ciudad: Cod. Postal:

Provincia: País:

Teléf.: E-mail:

Deseo recibir información de los productos de Upxus:

TODO ESTO Y MUCHO MÁS PARA TU

PlayStation PS One PS 2

GAME BOY
COLOR GAME BOY ADVANCE

upXus

VIDEO GAMES

www.upxus.com

e-mail: info@upxus.com

Distribuidor para España y Portugal:

Fotográfica Europea

Tfno.: 95 451 46 11/95 451 46 12

Fax: 95 4997471

Game Cube, Gameboy Color, Gameboy Advance, y símbolos relacionados son propiedad de Nintendo. PlayStation, PlayStation 2, PsOne logo, y símbolos relacionados son propiedad de Sony. Dreamcast, Swirl Logo, y símbolos relacionados son propiedad de Sega. Xbox y símbolos relacionados son propiedad de Microsoft. Todo otro material sujeto a copyright mostrado en este catálogo es propiedad de su respectivo propietario.

Expertos en Videojuegos



www.centromail.es

**PLAYSTATION 2
+ 2 CONTROL PAD
+ DVD REMOTE CONTROL**

330,50 €
54.990

PLAYSTATION 2

299,91 €
49.900

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY

28,79 €
4.790

DVD REMOTE CONTROL SONY

27,02 €
4.495

MEMORY CARD 8 Mb.

39,01 €
6.490

007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO

63,05 €
10.490

AIR BLADE

57,04 €
9.490

BURNOUT

57,04 €
9.490

DUNE

51,03 €
8.490

HALF LIFE

60,07 €
9.995

MOTOR MAYHEM

60,04 €
9.990

SILENT SCOPE 2

60,04 €
9.990

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

63,05 €
10.490

AGE OF EMPIRES II: THE AGES OF THE KINGS

60,04 €
9.990

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

60,04 €
9.990

CAPCOM vs SNK 2

63,05 €
10.490

EL REGRESO DE LA MOMIA

57,07 €
9.495

JAK AND DAXTER

57,04 €
9.490

NBA LIVE 2002

63,05 €
10.490

SOUL REAVER 2

63,05 €
10.490

WIPE OUT FUSION

57,04 €
9.490

BALDIR'S GATE: DARK ALLIANCE

57,04 €
9.490

CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX

57,07 €
9.495

DEVIL MY CRY

63,05 €
10.490

FIFA FOOTBALL 2002

63,05 €
10.490

SILENT HILL 2 - DIGIPACK

63,05 €
10.490

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

57,04 €
9.490

CASPER

60,07 €
9.995

DARK CLOUD

57,04 €
9.490

DEAD OR ALIVE 2

42,01 €
6.990

DYNASTY WARRIORS 2

36,00 €
5.990

FORMULA ONE 2001

42,01 €
6.990

GIANTS CITIZEN KABUTO

57,04 €
9.490

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

57,04 €
9.490

GTA III

63,05 €
10.490

KLONOA 2

57,04 €
9.490

LOTUS CHALLENGE

57,04 €
9.490

MAX PAYNE

63,05 €
10.490

MOTO GP

42,01 €
6.990

PRO EVOLUTION SOCCER

60,04 €
9.990

PROJECT EDEN

57,04 €
9.490

RAYMAN M

63,08 €
10.495

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

66,05 €
10.990

SPY HUNTER

57,04 €
9.490

SSX TRICKY

63,05 €
10.490

TEKKEN TAG TOURNAMENT

42,01 €
6.990

TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2

75,07 €
12.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de diciembre.

pedidos por teléfono 9 0 2 1 7 1 8 1 9

pedidos por internet www.centromail.es



EXIT



- A CORUÑA**
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 0981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 0981 599 288
- ÁLAVA**
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 0945 134 149
- ALICANTE**
Alicante
• C.C. Gran Via, Local B-12, Av. Gran Via s/n 0965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 0965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter 0966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 0965 467 959
- ALMERÍA**
Almería Av. de la Estación, 14 0950 260 643
- BALEARES**
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 0971 405 573
Ibiza C/ Via Púnica, 5 0971 399 101
- BARCELONA**
Barcelona
• C.C. Girones, Av. Diagonal, 280 0934 860 064
• C.C. La Marumista, C/ Ciutat Asunción, s/n 0933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 0934 126 310
• C/ Sants, 17 0932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar, Av. Diagonal Mar, 3, Badalona
• C/ Soledad, 12 0934 644 697
• C.C. Montigalá, C/ Olot Palme, s/n 0934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Bañocentro, A-18, Sor. 2 0937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 0938 730 838
- Mataró**
• C/ San Cristóbal, 13 0937 960 716
• C.C. Mataró Park, C/ Estraburg, 5 0937 586 781
- BURGOS**
Burgos C.C. La Plata, Local 7, Av. Castilla y León 0947 222 717
- CÁCERES**
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 0927 626 365
- CÁDIZ**
Jerez C/ Marimanta, 10 0956 337 962
- CASTELLÓN**
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 0964 340 053
- CÓRDOBA**
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Local 15-A, Av. J. M. Martorell, s/n 0957 468 076
- GIRONA**
Girona C/ Emili Grahit, 65 0972 224 729
Figueras C/ Moreña, 10 0972 675 256
- GRANADA**
Granada C/ Recogidas, 39 0958 266 954
Motril C/ Nueva, 44, Edif. Radiodivisión 0958 600 434
- GUIPUZCOA**
San Sebastián Av. Isabel II, 23 0943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 0943 635 293
- HUELVA**
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 0959 253 630
- JAÉN**
Jaén Pasaje Maza, 7 0953 258 210
- LA RIOJA**
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 0941 207 833
- LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 0928 418 218
• Pº de Chil, 309 0928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 0928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 23, Planta Alta 0928 792 850
- LEÓN**
León Av. República Argentina, 25 0987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Fleming, 13 0987 429 430
- MADRID**
Madrid
• C/ Preciados, 34 0917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 0915 278 225
• C.C. La Vaguada, Local T-038 0913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13, Av. Guadalupe, s/n 0917 758 882
• Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 0918 802 892
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasaola, 26 0916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 0916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 0919 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 0916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 0917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 0916 562 411
Villalba C.C. Planetocio, Local 58-59, Av. Juan Carlos I, 46
- MÁLAGA**
Málaga C/ Almansa, 14 0952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 0952 463 800
- MURCIA**
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n 0968 294 704
- NAVARRA**
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 0948 271 806
- PONTEVEDRA**
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6, Estación de Renfe
- SALAMANCA**
Salamanca C/ Toro, 84 0923 261 681
- SANTA CRUZ DE TENERIFE**
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 0922 293 083
- SEVILLA**
Sevilla
• C.C. Los Arcos, Local B-4, Av. Andalucía, s/n 0954 675 223
• C.C. Pza. Armas, Local C-38, Pza. Legión, s/n 0954 915 604
- TARRAGONA**
Tarragona Av. Catalunya, 8 0977 252 945
- TOLEDO**
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 0925 285 035
- VALENCIA**
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 0963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 0963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda 0961 566 665
- VALLADOLID**
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 0983 221 828
- VIZCAYA**
Bilbao Pza. Arriquirar, 4 0944 103 473
- ZARAGOZA**
Zaragoza
• C/ Antonio Sangerin, 6 0976 536 156
• C/ Cádiz, 14 0976 218 271

OFERTA

PS ONE + ATLANTIS: EL IMP. PERDIDO

131,62 € - 21.900

OFERTA

PS ONE + HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL

143,64 € - 23.900

| | | | |
|--|---|--|---|
| <p>CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE</p> <p>25,18 € 4.190</p> | <p>MEMORY CARD SONY PS ONE</p> <p>11,96 € 1.990</p> | <p>PANTALLA TFT 5" + MALETÍN DONE</p> <p>180,24 € 29.990</p> | <p>TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb</p> <p>20,98 € 3.490</p> |
| <p>VOLANTE FERRARI CHALLENGE R. WHEEL</p> <p>29,99 € 4.990</p> | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|
| <p>007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE</p> <p>23,98 € 3.990</p> | <p>ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE</p> <p>42,01 € 6.990</p> | <p>ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO</p> <p>26,99 € 4.490</p> | <p>BREATH OF FIRE IV</p> <p>23,98 € 3.990</p> | <p>COLIN McRAE RALLY 2</p> <p>26,99 € 4.490</p> | <p>CRASH BASH</p> <p>23,98 € 3.990</p> |
| <p>DANCING STAGE DISNEY MIX</p> <p>42,01 € 6.990</p> | <p>DIGIMON WORLD</p> <p>51,03 € 8.490</p> | <p>DRIVER 2</p> <p>29,99 € 4.990</p> | <p>FIFA FOOTBALL 2002</p> <p>45,02 € 7.490</p> | <p>GUNFIGHTER: THE LEGEND OF J. JAMES</p> <p>30,02 € 4.995</p> | <p>HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL</p> <p>45,02 € 7.490</p> |
| <p>ISS PRO EVOLUTION</p> <p>23,44 € 3.900</p> | <p>ISS PRO EVOLUTION 2</p> <p>42,01 € 6.990</p> | <p>LOONEY TUNES: PERRO Y LOBO</p> <p>33,00 € 5.490</p> | <p>LUCKY LUKE: WESTERN FEVER</p> <p>33,00 € 5.490</p> | <p>MANAGER DE LIGA 2002</p> <p>39,01 € 6.490</p> | <p>MEDAL OF HONOR UNDERGROUND</p> <p>23,98 € 3.990</p> |
| <p>¿QUIERES SER MILLONARIO?</p> <p>29,99 € 4.990</p> | <p>NBA LIVE 2002</p> <p>45,02 € 7.490</p> | <p>SILENT HILL</p> <p>20,98 € 3.490</p> | <p>SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO</p> <p>39,01 € 6.490</p> | <p>SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN</p> <p>23,98 € 3.990</p> | <p>SYPHON FILTER 2</p> <p>23,98 € 3.990</p> |
| <p>SYPHON FILTER 3</p> <p>39,01 € 6.490</p> | <p>THE ITALIAN JOB</p> <p>45,05 € 7.495</p> | <p>TONY HAWK'S PRO SKATER 2</p> <p>26,99 € 4.490</p> | <p>TONY HAWK'S PRO SKATER 3</p> <p>45,02 € 7.490</p> | <p>WINNIE THE POOH</p> <p>26,99 € 4.490</p> | <p>X-MEN MUTANT ACADEMY 2</p> <p>29,99 € 4.990</p> |

pedidos por internet www.centromail.es pedidos por teléfono 9 0 2 1 7 1 8 1 9

EXIT

DISCOVI

DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

¿TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS?
¿QUIERES MONTARTE UNA?

PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS
-SOMOS MAYORISTAS-
DISPONEMOS DEL MÁS AMPLIO SURTIDO DE CONSOLAS-VIDEOJUEGOS-PERIFÉRICOS-ACCESORIOS..

.....
SIN FRANQUICIAS-
SIN CUOTAS MENSUALES

.....
SERVICIO 24 HORAS

.....
INFÓRMATE EN:
DISCOVI SL

TFNO: 976 39 21 51

FAX: 976 29 38 82

e-mail: discovi@pixar.es

C/MARTINEZ RUIZ AZORIN, 9-11

local 3

50002 ZARAGOZA

¡CONSOLAS!

¡Precio en visulso juegas!

¿LOS MEJORES PRECIOS? ¡CONSOLAS!

¿EL MAYOR SURTIDO DE ACCESORIOS? ¡CONSOLAS!

¿JUEGOS Y ACCESORIOS DE OCASION? ¡CONSOLAS!

¿VENDER TUS CONSOLAS Y JUEGOS? ¡CONSOLAS!

ESTOS PRECIOS SON MUESTRAS, NO OFERTAS
RESIDENT EVIL PS2 9.995.- GAME BOY ADVANCE 20.495.-
VOLANTE SPEEDSTER 2 11.495.- BEATMANIA+PAD PSX 2.995.-

SOLO EN ¡CONSOLAS!

CENTRO COMERCIAL VILLAFONTANA
SIMÓN HERNÁNDEZ, 53 MÓSTOLES, MADRID

TELÉFONO Y FAX. 916.475.788

ABIERTO SÁBADOS TARDE DE 5,30 A 9

MELinfort

NUEVA DIRECCIÓN:
URBANIZACIÓN HOYA
DE LOS PATOS, 250
03111 BUSOT
ALICANTE

TEL.: 965 699 699
FAX.: 965 699 547

Si eres profesional
del sector, ésta es tu
distribuidora para
toda españa

En Videojuegos e Informática
simplemente

¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS

Si está interesado en anunciarse en esta sección,
sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

Madrid 91 417 04 83

Barcelona 93 254 12 50

1000

pt. descuento

PS2 ~~10.990~~ ~~9.990~~ = 60,04 €

○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

PSX ~~7.990~~ ~~6.990~~ = 42,01 €

○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO



- Recorta y rellena los datos.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:

Centro MAIL • C/ de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.

Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anotación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F. 28031 - Madrid. Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL

○

CENTRO MAIL
www.centromail.es

NOMBRE

DOMICILIO

CÓDIGO POSTAL POBLACIÓN

PROVINCIA TELÉFONO

TARJETA CLIENTE SI NO NÚMERO

DIRECCIÓN E-MAIL

Camino la Gloria nº7
38400 Puerto de la Cruz
S / C de Tenerife
Tfno: 922-385812

www.EuroConsolas.com

pedidos@euroconsolas.com

● Garantía 6 meses de todos nuestros productos

● Por la compra de varios artículos los G.Envío y Reembolso = 1.000 Pts.

● Precios especiales para tiendas de todos nuestros productos

PlayStation

| | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|---|
| Dual Shock Psx/Ps2 | Dual Shock Naki Psx/Ps2 | Dual Shock PT 2000 | MemoryCard 1 mg MW | MultiTap Psx/Ps2 | Volante Trans Well | Mochila Playstation |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 1.850 Pts. | 1.850 Pts. | 2.600 Pts. | 990 Pts. | 2.200 Pts. | 6.500 Pts. | 2.200 Pts. |

| | | | | | | | | |
|----------|---|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| G. Envío | 1 | 758 Pts. | 973 Pts. | 973 Pts. | 610 Pts. | 995 Pts. | 610 Pts. | 995 Pts. |
| | 2 | 540 Pts. | 775 Pts. | 775 Pts. | 390 Pts. | 775 Pts. | 390 Pts. | 775 Pts. |
| | 3 | 750 Pts. | 890 Pts. | 890 Pts. | 510 Pts. | 890 Pts. | 510 Pts. | 890 Pts. |

PlayStation 2

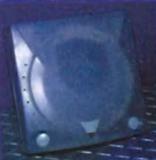
| | | | |
|--|--|--|--|
| Mando DVD | MultiTap PS2 | Soporte Vertical | Volante + Mando |
|  |  |  |  |
| 2.200 Pts. | 3.500 Pts. | 890 Pts. | 6.500 Pts. |

PC

| | |
|--|--|
| PS - PC USB Converter | PS - PC Paralelo |
|  |  |
| 2.900 Pts. | 1.600 Pts. |

| | | | | | | | |
|----------|---|----------|------------|----------|------------|----------|----------|
| G. Envío | 1 | 660 Pts. | 1.005 Pts. | 650 Pts. | 1.125 Pts. | 660 Pts. | 970 Pts. |
| | 2 | 440 Pts. | 775 Pts. | 440 Pts. | 875 Pts. | 390 Pts. | 775 Pts. |
| | 3 | 605 Pts. | 890 Pts. | 605 Pts. | 1.110 Pts. | 605 Pts. | 890 Pts. |

DreamCast

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Mando Dreampad | Memorycard 4 Mg. | PS - DC Convertor | Carcasa Transparente | Alargador de Mandos | EuroConector | Mochila Dreamcast |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 2.250 Pts. | 2.600 Pts. | 3.300 Pts. | 2.450 Pts. | 890 Pts. | 890 Pts. | 1.900 Pts. |

| | | | | | | | | |
|----------|---|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| G. Envío | 1 | 760 Pts. | 615 Pts. | 669 Pts. | 998 Pts. | 650 Pts. | 650 Pts. | 995 Pts. |
| | 2 | 540 Pts. | 390 Pts. | 440 Pts. | 775 Pts. | 440 Pts. | 440 Pts. | 775 Pts. |
| | 3 | 750 Pts. | 510 Pts. | 605 Pts. | 890 Pts. | 605 Pts. | 605 Pts. | 890 Pts. |

Gastos de Envío aplicables a toda España

- 1.- Carta postal Certificada y Contrareembolso
- 2.- Carta postal Certificada con Ingreso en Cuenta
- 3.- Carta postal Urgente Certificada con Ingreso en Cuenta

vease en www.correos.es



922-385812 / 696-101459 / pedidos@euroconsolas.com
 Disponemos de muchos mas articulos para todas las consolas

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
WWW.GAMESHOP.ES

- ✉ envío a domicilio
- ✉ compraventa usados
- ✉ club del cambio
- ✉ juegos en red

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE ✉ \$
Tlf: 967 50 72 69) ✉ 0

c/Nueva, 47 -02002 -ALBACETE ✉ \$
Tlf: 967 19 31 58) ✉ 0

c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400 ✉ \$
ALBACETE (Tlf: 967 17 61 62) ✉ 0

c/Corredera, 50 -ALMANSA -02640 ✉ \$
ALBACETE (Tlf: 967 34 04 20) ✉ 0

ALICANTE
Avenida de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ✉ \$
ALICANTE (Tlf: 96 666 05 53) ✉ 0

c/Andrés Lambert, 5 -JAVEA -03730 ✉ \$
ALICANTE (Tlf: 96 579 11 97) ✉ 0

BADAJOS
Avenida Antonio Chacón, 4 -ZAFRA -06300 ✉ \$
BADAJOS (Tlf: 924 55 52 22) ✉ 0

BALEARES
NUEVA APERTURA
c/Cami Salard, 6 -PALMA DE MALLORCA ✉ \$
07008 -BALEARES (Tlf: 971 70 65 21) ✉ 0

NUEVA APERTURA
c/Cayetano Soler, 3 - IBIZA ✉ \$
07800 -BALEARES (Tlf: 971 30 33 82) ✉ 0 *on line!*

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES ✉ \$
08870 -BARCELONA (Tlf: 93 894 20 01) ✉ 0

NUEVA APERTURA
c/Parellada, 22 (Les Galeries) ✉ \$
VILAFRANCA DEL PENEDS -08720 ✉ 0
BARCELONA (Tlf: 93 892 33 22) ✉ 0

Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1-B ✉ \$
VILANOVA I LA GELTRU -08800 ✉ 0 *on line!*
BARCELONA (Tlf: 93 814 38 99) ✉ 0

c/Brutau, 202 -SABADELL -08203 ✉ \$
BARCELONA (Tlf: 93 712 40 63) ✉ 0

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ ✉ \$
(Tlf: 956 22 04 00) ✉ 0

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600 ✉ \$
CANTABRIA (Tlf: 942 26 15 94/ 942 26 98 70) ✉ 0 *on line!*

GIRONA
c/Rutlla, 43 -17007 -GIRONA ✉ \$
(Tlf: 972 41 09 34) ✉ 0

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor) -18004 ✉ \$
GRANADA (Tlf: 958 80 41 28) ✉ 0

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 Bajo 24004 LEÓN ✉ \$
(Tlf: 987 25 14 55) ✉ 0

MADRID
c/La del Manojó de Rosas, 95 ✉ \$
CIUDAD DE LOS ANGELES -28021 ✉ 0
MADRID (Tlf: 91 723 74 28) ✉ 0

MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 ✉ \$
MÁLAGA (Tlf: 95 282 25 01) ✉ 0

OURENSE
Avenida de la Habana, 69 Bajo -32003 ✉ \$
OURENSE (Tlf: 988 392 350) ✉ 0

SANTA CRUZ DE TENERIFE
NUEVA APERTURA
Avda. Juan Carlos I, Edificio Marte - Local 8 ✉ \$
LOS CRISTIANOS (ARONA) - 38650 ✉ 0
STA. CRUZ DE TENERIFE (Tlf: 922 75 30 52) ✉ 0

SORIA
c/San Benito, 6 Bajo -42001 -SORIA ✉ \$
(Tlf: 975 23 04 17) ✉ 0 *on line!*

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 ✉ \$
TARRAGONA (Tlf: 977 33 83 42) ✉ 0

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 ✉ \$
BILBAO (Tlf: 94 447 87 75) ✉ 0

Avenida Antonio Miranda, 3 -BARACALDO ✉ \$
48902 -VIZCAYA (Tlf: 94 418 01 08) ✉ 0

PlayStation 2 CONS.

PlayStation 2 CONS.
+DVD FINAL FANTASY
PlayStation 2 CONS.
+PACK DVD EL SEXTO DIA,
LIMITE VERTICAL Y THE
MUMMY RETURNS

DUAL SHOCK 2 PS2 CONS. 16.990
MEMORY CARD 8Mb PS2 CONS. 7.490
MULTITAP PS2 7.490
PISTOLA G-CON2 CONS. 4.490
BOLSA OFICIAL PS2 4.490
VOLANTE GT FORCE CONS. 2.490
DVD REMOTE CONTROL CONS. 2.490
STAND HORIZONTAL VERTICAL CONS. 2.490
PISTOLA P99K COMPATIBLE PS ONE CONS. 8.990

| | | | | | | | |
|---|---|--|---|--|--|---|---|
| AGENT UNDER FIRE PlayStation 2 10.490 | AIRBLADE PlayStation 2 9.490 | BALDR'S GATE PlayStation 2 9.490 | BURNOUT PlayStation 2 9.490 | CAPCOM VS SNK PlayStation 2 9.990 | CRASH BASH PlayStation 2 9.490 | DEVIL MAY CRY +CAMISETA PlayStation 2 10.490 | FIFA 2002 PlayStation 2 10.490 |
| GIANTS PlayStation 2 9.490 | GTA3 PlayStation 2 10.490 | HALF LIFE PlayStation 2 9.490 | HIDDEN INVASION PlayStation 2 9.490 | JAK & DAXTER PlayStation 2 9.490 | KLONOA 2 PlayStation 2 9.490 | MAX PAYNE PlayStation 2 10.490 | MUMMY RETURNS PlayStation 2 9.490 |
| NBA LIVE 2002 PlayStation 2 10.490 | N Y RACER PlayStation 2 9.490 | PAJARO LOCO PlayStation 2 4.490 | PRO EVOLUTION PlayStation 2 9.990 | RAYMAN M PlayStation 2 9.990 | SILENT HILL 2 PlayStation 2 10.990 | SILENT SCOPE 2 PlayStation 2 9.990 | SIMPSONS ROAD PlayStation 2 9.990 |
| SOUL REAVER 2 PlayStation 2 9.490 | SPY HUNTER +CAMISETA PlayStation 2 9.490 | SSX TRICKY PlayStation 2 10.490 | TARZAN FREERIDE PlayStation 2 9.990 | TIME CRISIS 2 CON-PISTOLA CONSULTAR PlayStation 2 9.490 | TONY HAWK 3 PlayStation 2 10.490 | WIPEOUT FUSION PlayStation 2 9.490 | WORLD RALLY CHAMPIONSHIP PlayStation 2 9.490 |

| | | | | | |
|-----------------------------------|---|--|---|-------------------------------|-----------------------|
| PS one +DUAL SHOCK CONS. 3.490 | PS one +DUAL SHOCK +CONTROLLER +MEMORY CONS. 4.490 | PS one +DUAL SHOCK +SHOCK CONTROL +MEMORY CONS. 4.490 | VOLANTE McLAREN FORCE FEEDBACK 15.990 | VOLANTE SPEEDSTER 2 12.490 | BOLSA PS ONE 3.490 |
|-----------------------------------|---|--|---|-------------------------------|-----------------------|

| | | | | | | | | | | |
|----------------------------------|---|--|------------------------|---------------------------------|---------------------------|---------------------|-----------------------------|-----------------------------------|---------------------|-------------------------------------|
| SCREENBEAT SOUNDSTATION 9.990 | PISTOLA SCORPION 2 LIGHT GUN FUNTERO LASER G-CON ADAPTOR & COMPATIBLE PS2 5.990 | PISTOLA FALCON FUNTERO LASER RETROCESO Y PEDAL 8.490 | P7K LIGHT GUN 4.990 | UPXUS SHOCK CONTROLLER 2.990 | UPXUS CONTROLLER 1.590 | DUAL SHOCK 4.500 | RF ADAPTOR LOGIC 3 2.190 | M.CARD PELIKAN con funda 1.390 | M.CARD 4Mb 3.490 | M.CARD SONY NIEVOS COLORES 2.100 |
|----------------------------------|---|--|------------------------|---------------------------------|---------------------------|---------------------|-----------------------------|-----------------------------------|---------------------|-------------------------------------|

| | | | | | | |
|-------------------|----------------------------|-------------------|-------------------------------------|--------------------|---------------------------|----------------------|
| ATLANTIS 4.490 | CASTLEVANIA CHRO. 6.990 | DRIVER 2 4.490 | EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS 3.490 | FIFA 2002 7.490 | FINAL FANTASY IX 4.990 | GUN FIGHTER CONS. |
|-------------------|----------------------------|-------------------|-------------------------------------|--------------------|---------------------------|----------------------|

| | | | | | | |
|-----------------------|------------------|-------------------------------|-----------------------|------------------------|----------------------|------------------------|
| HARRY POTTER 7.490 | KIRIKOU 4.490 | MANAGER DE LIGA 2002 6.490 | PERRO & LOBO 5.490 | SESAME SPORTS CONS. | SPIDERMAN 2 6.490 | SPYRO YEAR... 3.490 |
|-----------------------|------------------|-------------------------------|-----------------------|------------------------|----------------------|------------------------|

| | | | | | | |
|--------------------------|---------------------|--------------------------|----------------------------|----------------------|----------------------|-------------------------|
| GOOFY FUN HOUSE 4.490 | SUPERNENAS 4.490 | SYPHON FILTER 3 6.990 | TINY TOONS PLUCKY 5.490 | TONY HAWK 3 7.490 | WINNIE POOH 4.490 | WORMS V. PARTY 4.490 |
|--------------------------|---------------------|--------------------------|----------------------------|----------------------|----------------------|-------------------------|

SI ESTAS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFORMATE LLAMANDO AL TELEFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

TODA PRECAUCIÓN ES POCA.



Si supieses que vas a tener que luchar contra los malos más sagaces. Que vas a viajar por todo el mundo buscándoles en 19 niveles diferentes. Que vas a usar las más diversas armas. Que no te quedará más remedio que correr, esconderte, hacer volteretas y disparar como un cosaco. Y todo al mismo tiempo. Y que, para colmo de males, tus propios amigos van a intentar eliminarte para que no testifiques contra ellos. En fin, que si supieses todo esto, no te vendría mal usar tamaña lencería. Syphon Filter 3. Tranquilo. Sólo es un juego.

Syphon Filter 3
Sentencia Final

PSone™



es.playstation.com